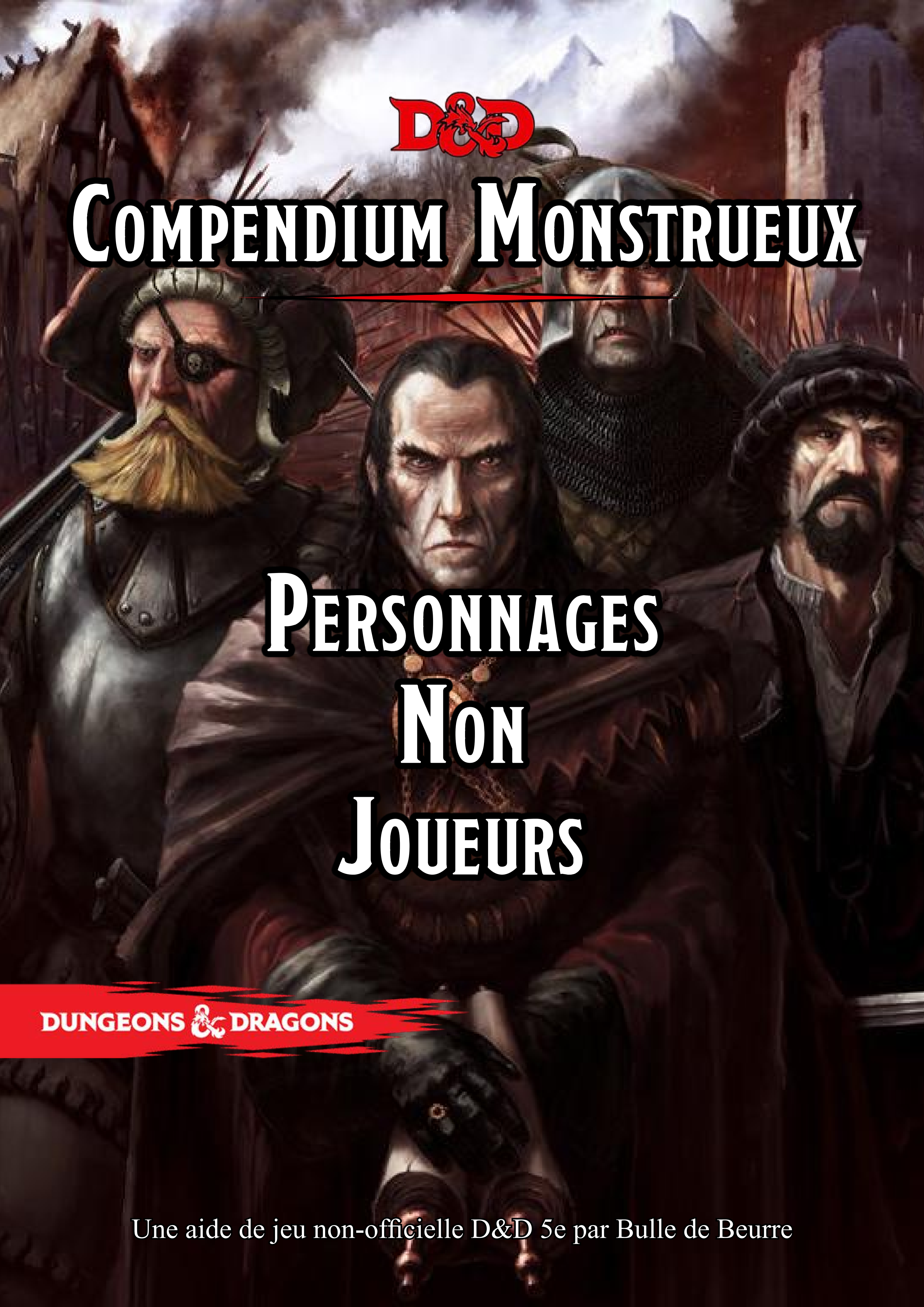


Compendium Monstrueux

Personnages Non Joueurs

Une aide de jeu non-officielle D&D 5e par Bulle de Beurre

Sommaire

Avertissement



Ce document compile les traductions officieuses des créatures se trouvant dans les ouvrages suivants (l'acronyme indiqué est également présent à l'intérieur du bloc de statistique des monstres à la suite de leur alignement pour que le lecteur puisse retrouver facilement, sans passer par l'annexe 1, d'où est tiré chacune des créatures présentées) :

- le Monster Manual [MM]
- le Dungeon Master's Guide [DMG]
- Lost Mine of Phandelver [LMoP]
- Hoard of the Dragon Queen [HotDQ]
- The Rise of Tiamat [tRoT]
- Out of the Abyss [OotA]
- Prince of the Apocalypse [PotA]
- Curse of Strahd [CoS]
- Storm King's Thunder [SKT]
- Volo's Guide to Monsters [VGM]
- Tales from the Yawning Portals [TftYP]
- Adventurers League Saison 1, ..., Saison 7 [ALS1], ..., [ALS7]
- Dragon+ [D+]
- Tomb of Annihilation [ToA]
- Tortle's Package [TP]
- Plane-shift : Ixalan [PSIx]
- Plane-shift : Zendikar [PSZe]
- Plane-shift : Kaladesh [PSKa]
- Plane-shift : Innistrad [PSIn]
- Plane-shift : Amonkhet [PSAm]
- Mordenkainen's Tome of Foes [MToF]

Tous ces livres et leur contenu n'étant pas libres de droit, toute personne utilisant ce document se doit de posséder les ouvrages cités ci-dessus.
Le compendium présent a été mis à jour suite à l'errata du Monster Manual errata v1.1.

Le *Compendium monstrueux - Créatures* compile l'ensemble des créatures et animaux, le *Compendium monstrueux - Personnages Non Joueurs* compile l'ensemble des PNJ, et le *Compendium monstrueux - Némésis* compile l'ensemble des boss de fin de campagne.

Ce document n'a pour but que de rassembler les monstres non-spécifiques à un univers particulier dans un même document, pas de se substituer aux ouvrages précités. Pour cela, seules les informations techniques relatives au combat seront abordées. Toute information sur le RP sera occultée.

Enfin, ce document **n'a rien d'officiel** et ne peut pas être vendu. **Si vous l'avez acheté c'est que vous vous êtes fait arnaquer !**
Les images présentes dans le document le sont sans l'accord de leur créateur.

Note de Traduction

Les traductions des blocs de statistiques des créatures présentées dans cet ouvrage tiennent compte de la traduction en vigueur sur le site AideDD.org, non de la traduction réalisée par Black Books Editions, afin de ne pas dépouiller l'éditeur officiel de la VF de D&D5 de son travail présent et futur.

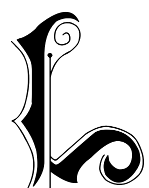
Remerciements

Un grand merci à tous les membres de AideDD.org qui ont participé à la traduction et correction des informations présentes dans ce document. Traductions complémentaires, compilation des données et mise en page par bulle-de-beurre.

Note de version : version du 28/10/2018



Statistiques



Les statistiques d'une créature, parfois appelées «bloc de stat», fournissent l'essentiel des informations nécessaires pour jouer le monstre.

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat (voir Combat pour plus d'informations sur les tailles des créatures).

Catégories de taille

Taille	Espace occupé	Exemples
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm	Diablotin, esprit follet
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	Rat géant, gobelin
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	Orque, loup-garou
Grande (G)	3 m x 3 m	Hippogriffe, ogre
Très grande (TG)	4,50 m x 4,50 m	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m	Kraken, ver pourpre

Modifier les créatures

En dépit de la très vaste collection de monstres présentée dans ce livre, vous pourriez quand même être dans l'embarras lorsqu'il s'agit de trouver la créature parfaite pour votre aventure. Sentez vous libre de modifier une créature existante à votre convenance, vous pourriez emprunter un trait ou deux à une autre créature et les lui ajouter, ou bien utiliser les **variantes** ou **archétypes** de ce livre. Gardez à l'esprit que modifier un monstre, ce qui inclut appliquer un archétype, peut changer son facteur de puissance.

Pour plus de conseils sur la manière de personnaliser une créature et calculer son facteur de puissance, voir le *Dungeon Master's Guide.*

Type

Le type d'un monstre détermine sa nature profonde. Certains sorts, objets magiques, capacités de classe et autres effets dans le jeu interagissent de manière spéciale avec les créatures d'un type particulier. Par exemple, une flèche tueuse de dragons inflige des dégâts supplémentaires non seulement aux dragons, mais également aux autres créatures de type dragon, comme les dragons tortue et les wivernes.

Voici les différents types de créatures que l'on rencontre dans le jeu. Ces types n'ont pas de règles propres.

Les **aberrations** sont des êtres d'origine extraterrestre. La plupart d'entre elles ont des capacités magiques tirées de leur esprit plutôt que des forces mystiques du monde. Les aboleths, tyranoeils, flagelleurs mentaux et les slaads sont la quintessence des aberrations.

Les **bêtes** sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines ont des pouvoirs magiques, mais la plupart sont dénuées d'intelligence et ne possèdent ni société ni langage. Les bêtes incluent toutes les variétés d'animaux ordinaires, les dinosaures et les versions géantes d'animaux.

Les **célestes** sont natifs des plans supérieurs. Beaucoup d'entre eux servent les divinités, employés comme messagers ou agents divins dans le royaume mortel et à travers les plans. Les célestes sont bons par nature et un céleste qui diverge de l'alignement bon est d'une rareté exceptionnelle. Les célestes incluent les anges, les couatls et les pégases.

Les **créatures artificielles** sont créées, elles ne naissent pas. Certaines sont programmées par leur créateur pour suivre des règles simples tandis que d'autres sont pourvues de sentiments et capables de penser librement. Les golems sont les créatures artificielles les plus connues. Beaucoup de créatures natives du plan extérieur de Mechanus, comme les modrones, sont des créatures artificielles formées à partir des matériaux du plan par la volonté de plus puissantes créatures.

Les **créatures monstrueuses** sont des monstres au sens strict. D'effroyables créatures qui ne sont pas ordinaires ni vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le résultat d'expérimentations magiques qui ont mal tourné (comme les ours-hiboux), d'autres sont le produit de terribles malédictions (comme les minotaures et les yuan-ti). Ils défient la catégorisation, et dans un certain sens servent de catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne rentrent dans aucun autre type.

Les **dragons** sont de gigantesques créatures reptiliennes aux origines anciennes et aux pouvoirs prodigieux. Les vrais dragons, comme les dragons métalliques (bons) et les dragons chromatiques (mauvais), sont extrêmement intelligents et ont des pouvoirs magiques innés. Dans cette catégorie se trouvent aussi des créatures cousines des vrais dragons, mais moins puissantes, moins intelligentes et moins magiques, comme les wivernes et les pseudo-dragons.

Les **élémentaires** sont natifs des plans élémentaires. Une partie des créatures de ce type ne sont guère plus que des masses animées de leurs éléments respectifs, communément nommées élémentaires. Les autres sont des formes biologiques infusées d'énergie élémentaire. Les races de génies, dont les djinns et les éfrits, forment la plus importante civilisation sur les plans élémentaires. Les azers et les traqueurs invisibles sont également des élémentaires.

Les **fées** sont des créatures magiques fortement liées aux forces de la nature. Elles habitent dans les bosquets ombreux et les forêts brumeuses. Dans certains mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie. On en trouve aussi dans les plans extérieurs, en particulier les plans d'Arborea et le plan des Bêtes. Les fées comprennent les dryades, les pixies et les satyres.

Les **fiélons** sont des créatures cruelles natifs des plans inférieurs. Quelques-uns sont les serviteurs de divinités, mais la plupart travaillent sous la direction d'archidiables et de princes démons. Clercs et magiciens maléfiques invoquent parfois des fiélons dans le monde matériel pour tenter de les soumettre. Si un céleste mauvais est une rareté sans précédent, un fiélon bon est presque inconcevable. Les fiélons comprennent les démons, les diables, les chiens des enfers, les rakshasas et les yugoloths.

Les **géants** sont plus grands que les humains et leurs semblables. Ils sont de forme humanoïde, même si certains ont plusieurs têtes (ettins) ou des malformations (fomorians). Les six variétés de véritables géants sont les géants des collines, les géants de pierre, les géants de givre, les géants de feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes. Des créatures telles que les ogres et les trolls sont également des géants.

Les **humanoïdes** sont les principaux habitants du monde de D&D, à la fois civilisés et sauvages. Ils incluent les humains et une grande variété d'autres espèces. Ils ont leurs langues et leurs cultures, peu ou pas de capacités magiques innées (bien que la plupart des humanoïdes puissent apprendre l'incantation de sorts) et sont bipèdes. Les races humanoïdes les plus courantes sont les plus appropriées en tant que personnages joueurs : humains, nains, elfes, halfelins etc. Presque aussi nombreux mais beaucoup plus sauvages et brutaux, et presque uniformément mauvais, sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orques, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds.

Les **morts-vivants** sont des créatures ayant vécu autrefois, ramenées au statut de morts animés par la nécromancie ou certaines malédictions impies. Les morts-vivants comprennent les cadavres ambulants comme les vampires et les zombis, ainsi que les esprits sans corps comme les spectres et les fantômes.

Les **plantes** sont dans ce contexte des créatures végétales et non pas la flore ordinaire. La majorité peut se mouvoir et certaines sont carnivores. Le tertre errant et les sylvaniens sont la quintessence de ce type de créature. Les créatures fongiques comme les nuées de spores et les myconides font aussi partie de cette catégorie.

Les **vases** sont des créatures gélatineuses ayant rarement une forme fixe. Elles sont presque toutes cavernicoles, vivant dans des grottes et des cavernes, et se nourrissant de déchets, de charognes ou des créatures qui ont le malheur de croiser leur route. Les gelées noires et les cubes gélatineux sont parmi les vases les plus connues.

Étiquettes

Une créature peut avoir une ou plusieurs étiquettes en plus de son type, indiquées entre parenthèses. Par exemple, un orque est de type humanoïde (orque). La parenthèse ajoute un niveau de catégorisation supplémentaire pour certaines créatures. Comme les types, les étiquettes n'ont pas de règles spécifiques mais des éléments du jeu comme des objets magiques peuvent y faire référence. Par exemple, une lance particulièrement efficace contre les démons fonctionnera contre toute créature ayant l'étiquette démon.

Alignement

L'alignement d'une créature fournit des indices sur la façon dont elle va agir dans une situation de roleplay ou de combat. Par exemple, une créature chaotique mauvaise sera sans doute difficile à raisonner et attaquera probablement les personnages à vue, tandis qu'une créature neutre pourra tenter de négocier (voir le *Player's Handbook* pour la description des différents alignements).

L'alignement spécifié dans le bloc de stats de la créature est son alignement par défaut. Libre à vous de changer l'alignement d'une créature pour répondre aux besoins de votre campagne. Si vous souhaitez un dragon vert d'alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais, rien ne vous en empêche.

Certaines créatures peuvent être de **n'importe quel alignement.** En d'autres termes, vous choisissez leur alignement. Certains alignements de créatures indiquent une aversion ou un penchant pour la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, un berserker peut être de n'importe quel alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais) de par sa nature sauvage.

Beaucoup de créatures ayant une faible intelligence n'ont pas la perception ou la compréhension de la loi, du chaos, du bien et du mal. Elles ne se posent pas de dilemmes éthiques ou moraux, mais agissent plutôt par instinct ou intuition. Ces créatures sont **sans alignement**, ce qui signifie qu'elles n'ont pas d'alignement.

Classe d'Armure

Une créature qui porte une armure ou un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Sinon, la CA d'une créature est basée sur son modificateur de Dextérité et son armure naturelle, si elle en possède une. Le fait qu'une créature ait une armure naturelle, porte une armure ou soit équipée d'un bouclier, est précisé entre parenthèses après sa valeur de CA.

Sage Advice

Q. L'armure naturelle est-elle considérée comme une armure légère ?
R. Non. L'armure naturelle ne rentre pas dans les catégories d'armure (légère, intermédiaire et lourdes) et si vous en possédez une, cela n'est pas considéré comme étant une armure que vous portez.

Q. L'armure naturelle limite-t-elle le bonus de Dextérité ?
R. L'armure naturelle ne limite pas le bonus de Dextérité d'une créature.

Points de vie

Généralement lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, elle est détruite ou meurt (voir le *Player's Handbook* pour plus de précisions).

Les points de vie d'une créature sont à la fois représentés par un nombre de dés et une moyenne. Par exemple, une créature avec 2d8 points de vie a en moyenne 9 points de vie (2 × 4½).

La taille d'un monstre détermine le type de dés utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Dés de vie en fonction de la taille

Taille du Monstre	Dé de vie	PV moyens par Dé
Très Petite	d4	2½
Petite	d6	3½
Moyenne	d8	4½
Grande	d10	5½
Très grande	d12	6½
Gigantesque	d20	10½

La Constitution d'une créature affecte également son nombre de points de vie. Son modificateur de Constitution est multiplié par le nombre de dés de vie qu'elle possède, et ce nombre est ajouté à ses points de vie. Par exemple, une créature avec une Constitution de 12 (+1) et 2d8 dés de vie aura 2d8 + 2 points de vie (11 en moyenne : 2 × 4½ + 2).

Vitesse

La vitesse d'une créature indique quelle distance elle peut parcourir à son tour (voir le *Player's Handbook* pour plus d'information sur la vitesse).

Toutes les créatures ont une vitesse de marche, simplement appelée vitesse. Les créatures sans possibilité de déplacement ont une vitesse de 0 mètre.

Certaines créatures ont un ou plusieurs autres modes de déplacement comme indiqué ci-après.

Creusement

Une créature avec une vitesse de creusement utilise cette vitesse quand elle se déplace à travers la terre, le sable, la boue ou la glace. Une créature ne peut pas creuser à travers la roche, à moins que ce ne soit spécifié par un trait spécial supplémentaire.

Escalade

Une créature avec une vitesse d'escalade peut utiliser une partie de son mouvement pour grimper sur des surfaces verticales. La créature n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour escalader.

Nage

Une créature avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour nager.

Vol

Une créature avec une vitesse de vol peut utiliser une partie de son mouvement pour voler. Certaines créatures ont la capacité de faire du sur place, on parle de vol stationnaire, ce qui les rend difficile à faire tomber au sol (comme expliqué dans les règles sur le vol dans le *Player's Handbook*). Toute créature qui meurt cesse instantanément de voler.

Sage Advice

Q. Une créature ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut-elle se maintenir en l'air sans se déplacer ou doit-elle bouger à chaque round ?
R. Une créature volante ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut se maintenir en l'air sans bouger à chaque round.

Valeurs de caractéristiques

Toutes les créatures ont six valeurs de caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et les modificateurs correspondants (voir le Player's Handbook pour plus d'information sur les caractéristiques).

Jets de sauvegarde

Les modificateurs aux jets de sauvegarde sont réservés aux créatures résistantes à certains types d'effets. Par exemple, une créature qui ne peut pas facilement être charmée ou effrayée gagne un bonus à ses jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures n'ont pas de bonus aux jets de sauvegarde. Dans ce cas cette section du bloc de stats est absente. Le bonus aux jets de sauvegarde est la somme du modificateur de caractéristique concerné et du bonus de maîtrise de

la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance, comme indiqué dans la table suivante.

Bonus de maîtrise en fonction du FP

FP	Bonus de Maîtrise	FP	Bonus de Maîtrise
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Compétences

Le champ Compétences est réservé aux créatures qui ont la maîtrise d'une ou plusieurs compétences. Par exemple, une créature aux facultés de perception élevées et naturellement très discrète peut avoir un bonus de maîtrise à ses jets de Sagesse (Perception) et de Dextérité (Discrétion).

Le bonus de compétence est égal à la somme du modificateur de caractéristique associé à la compétence et du bonus de maîtrise de la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance (voir la table ci-dessus). D'autres modificateurs peuvent s'appliquer. Par exemple, une créature peut avoir un bonus plus élevé que la normale (en général son bonus de maîtrise est doublé) pour prendre en compte son niveau d'expertise très élevé.

Vulnérabilités, Résistances et Immunités

Certaines créatures possèdent des vulnérabilités, des résistances ou des immunités à certains types de dégâts. Des créatures particulières sont même résistantes ou immunisés aux dégâts d'attaques non magiques (une attaque magique est une attaque délivrée par un sort, un objet magique ou une autre source de magie). En outre, certaines créatures sont immunisées à certaines conditions.

Sage Advice

***Q.* Un monstre est immunisé contre les dégâts causés par des armes contondantes non magiques. Prend-il des dégâts causés par une chute ?**
R. *Oui, ce monstre va toutefois sentir la douleur d'une chute.*

***Q.* Est-ce que la résistance ou une autre forme de réduction de dégâts peut réduire des dommages à 0 ?**
R. *Il n'y a pas de règles de dégâts minimum. Il est tout à fait possible que des dommages soient réduits à 0 du fait d'une attaque, d'un sort ou d'un autre effet.*

Sens

Le champ Sens d'une créature indique son score de Sagesse passive (Perception) aussi bien que les sens spéciaux qu'elle possède. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

Perception des vibrations

Une créature avec le sens perception des vibrations peut détecter et localiser précisément mais dans un rayon limité le point d'origine de vibrations, si elle et la source de ces vibrations sont en contact avec la même surface ou substance. Perception des vibrations ne peut pas être utilisée pour détecter des créatures volantes ou incorporelles. De nombreuses créatures fouisseuses, comme les ankhegs et les ombres des roches, possèdent ce sens spécial.

Maîtrise des armures, armes, et outils

Considérez qu'une créature maîtrise les armes, les armures, et les outils qu'elle possède. Si vous choisissez de les remplacer par d'autres, vous décidez si la créature maîtrise son nouvel équipement.

Par exemple, un géant des collines porte habituellement une armure de peau et manie une massue. Vous pourriez l'équiper d'une cotte de mailles et d'une grande hache à la place, et considérer que le géant des collines les maîtrise, n'en maîtrise qu'un sur les deux, ou ne maîtrise pas du tout son nouvel équipement.

Référez-vous au *Player's Handbook* pour les règles concernant l'utilisation d'armes et d'amures non maîtrisées.

Vision aveugle

Une créature avec le sens vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans recourir à la vue, dans un rayon limité. Typiquement, les créatures sans yeux, comme les vases grises, se reposent sur ce sens spécial tout comme les créatures utilisant l'écholocalisation ou possédant des sens extrêmement affûtés, comme les chauves-souris et les vrais dragons. Si une créature est naturellement aveugle, son rayon de vision aveugle est précisé entre parenthèses, ce qui constitue alors la portée maximale de sa perception.

Vision dans le noir

Une créature avec le sens vision dans le noir peut voir dans le noir jusqu'à une certaine distance. La créature peut voir dans une lumière faible comme elle verrait avec une lumière vive, et dans le noir comme elle verrait avec une lumière faible. La créature ne peut discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris. La plupart des créatures souterraines possèdent ce sens spécial.

Vision véritable

Une créature avec le sens vision véritable peut, jusqu'à une certaine distance, voir à travers les ténèbres naturelles comme magiques. Elle peut également voir les créatures et objets invisibles et détecter automatiquement toute illusion basée sur la vue et réussir tout jet de sauvegarde contre elle. Elle perçoit aussi les métamorphes et toute créature dont l'apparence est modifiée magiquement sous leur forme originale. De plus, la créature voit dans le plan éthéré dans la limite de distance du sens.

Langues

Les langues par lesquelles une créature peut communiquer sont listées par ordre alphabétique. Parfois une créature peut comprendre une langue sans pour autant la parler ; dans ce cas cela est précisé dans ce champ. «—» indique que la créature ne comprend ni ne parle aucun langage.

Télépathie

La Télépathie est une capacité magique qui permet à une créature de communiquer mentalement avec d'autres créatures dans la limite d'une certaine distance. La créature contactée n'a pas besoin de partager de langage commun avec la créature communicante, mais elle doit être capable de comprendre au moins une langue. Une créature sans télépathie peut recevoir et répondre à un message télépathique mais ne peut pas initier ni terminer une conversation télépathique.

Une créature capable de télépathie n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact à tout moment. Le contact est brisé dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre, ou si la créature télépathique contacte une autre créature à portée. Initier ou terminer une conversation télépathique ne nécessite aucune action, mais une créature incapable d'agir ne peut commencer ni maintenir un contact télépathique.

Il est impossible d'envoyer ou de recevoir des messages télépathiques dans une *zone d'antimagie* ou dans une zone où la magie ne fonctionne pas.

Sage Advice

***Q.* Le Manuel des Monstres indique que les gnolls parlent le gnoll, mais le Manuel des Joueurs ne mentionne pas cette langue. Qu'en est-il ?**
R. *La table des langues du Manuel des Joueurs ne répertorie pas toutes les langues du multivers de D&D. Le Manuel des Monstres inclue d'autres langues, comme le sahuagin et le gnoll.*

Facteur de puissance

Le **facteur de puissance** d'une créature indique la menace représentée par cette créature. Un groupe de quatre aventuriers bien reposés et correctement équipés devrait être capable de défaire une créature possédant un facteur de puissance (FP) égal au niveau du groupe sans subir de perte. Par exemple, un groupe de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer une créature de FP 3 comme un défi intéressant mais pas mortel.

Les créatures plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un facteur de puissance inférieur à 1. Les créatures de FP 0 sont insignifiantes, sauf en grand nombre. Celles sans attaque efficace ne valent pas de points d'expériences tandis que les autres en rapportent chacune 10.

Quelques créatures représentent une menace si importante que même un groupe d'aventuriers de niveau 20 ne pourrait y tenir tête. Ces créatures ont un FP de 21 ou plus, et sont spécialement conçues pour tester les compétences des joueurs.

Points d'expérience en fonction du FP

FP	XP	FP	XP
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Points d'expérience

Le nombre de points d'expériences (XP) qu'une créature rapporte est basé sur sa puissance. Typiquement, l'XP est gagnée lorsqu'un monstre est tué, mais le MD peut également attribuer de l'XP pour avoir neutralisé d'une manière ou d'une autre la menace présentée par la créature.

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une créature invoquée par un sort ou un autre effet rapporte l'XP notée dans son bloc de stat.

Le *Dungeon Master's Guide* explique comment créer des rencontres en utilisant un montant d'XP de départ, et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales (qui apparaissent après le FP d'une créature mais avant ses actions et/ou réactions) sont généralement des caractéristiques particulièrement importantes lors des combats et qui requièrent une explication détaillée.

Sorts innés

Une créature avec la capacité innée de lancer des sorts possède le trait Sorts innés. A moins qu'il n'en soit précisé autrement, un sort inné de niveau 1 ou supérieur est toujours lancé à son niveau le plus bas possible et ne peut pas être incanté à un niveau plus élevé. Si une créature peut lancer des sorts mineurs pour lesquels le niveau compte et qu'aucun niveau n'est précisé, utilisez le facteur de puissance de la créature en guise de niveau.

Un sort inné peut avoir des règles spéciales ou des restrictions. Par exemple, un mage drow peut lancer le sort lévitation de façon innée, mais avec la restriction «personnel uniquement», ce qui signifie que le sort affecte uniquement le mage drow.

Un sort inné de créature ne peut pas être interchangé avec un autre sort. Aucun bonus à l'attaque n'est indiqué si un sort inné de créature ne requiert pas de jet d'attaque.

Sorts

Une créature avec le trait Sorts a un niveau de lanceur de sort et des emplacements de sorts, lesquels sont utilisés pour incanter ses sorts de niveau 1 et supérieurs (voir le Player's Handbook). Le niveau de lanceur de sort est également utilisé pour tout sort mineur lancé par la créature.

La créature possède une liste de sorts connus et préparés pour une classe particulière. La liste peut inclure également des sorts appartenant à une capacité de classe, comme le Domaine divin d'un clerc ou le Cercle Druidique d'un druide.

La créature est considérée comme membre de cette classe pour utiliser ou se lier avec un objet magique qui exige l'appartenance à la classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Une créature peut lancer des sorts à un plus haut niveau si elle possède les emplacements de sorts nécessaires pour le faire. Par exemple notre mage drow avec le sort de niveau 3 éclair peut le lancer comme un sort de niveau 5 en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, au lieu d'un de niveau 3. Vous pouvez changer les sorts qu'une créature connait ou a préparé en les remplaçant par n'importe quel autre sort de même niveau appartenant à la liste de sorts de la classe utilisée par la créature. En procédant ainsi, vous risquez de rendre la créature plus ou moins dangereuse que suggéré par son FP.

Psioniques

Un monstre qui lance des sorts en utilisant uniquement les pouvoirs de son esprit possède l'étiquette psioniques ajoutée à sa capacité spéciale Sorts ou Sorts Innés. Cette étiquette n'implique aucune règle spéciale pour son porteur, mais d'autres aspects du jeu peuvent s'y référer. Typiquement, un monstre qui possède cette étiquette n'a besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Sage Advice

***Q.** Un monstre qui possède la capacité de lancer des sorts à volonté peut-il lancer un sort par une action ou par une action bonus ?*

***R.** Si un monstre a la capacité de lancer un sort à volonté, ce sort est lancé en utilisant son temps d'incantation normal.*

Règles de lutte pour les monstres

De nombreux monstres ont des attaques spéciales qui leur permettent d'agripper rapidement leur proie. Lorsqu'un monstre réussit une telle attaque, il n'a pas besoin d'effectuer un jet de caractéristique supplémentaire pour déterminer s'il parvient à agripper ou non sa cible, à moins qu'il ne soit indiqué le contraire.

Une créature agrippée par le monstre peut utiliser son action pour tenter de s'échapper. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion indiqué dans le bloc de statistiques du monstre. Si aucun DD d'évasion n'est indiqué, considérez que le DD est égal à 10 + modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Actions

Quand une créature prend son action, elle peut choisir celle-ci parmi les options situées dans la section Actions de son bloc de stats, ou entreprendre une des actions réalisables par toutes les créatures comme Esquiver, Courir ou Se cacher (voir le Player's Handbook).

Attaques de corps à corps et à distance

L'action la plus communément entreprise par les créatures lors d'un combat est l'action d'Attaquer, au corps à corps ou à distance. Cette attaque peut être effectuée sous la forme d'un sort ou avec une arme, les «armes» pouvant être des objets manufacturés ou des armes naturelles, comme des griffes tranchantes ou une queue hérissée de piquants mortels.

Créature vs Cible. La cible d'une attaque de corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible, la différence étant qu'une «cible» peut être une créature ou un objet.

Dégâts. Tous dégâts ou autres effets infligés par le biais d'une attaque touchant la cible sont décrits après la notation «Dégâts». Vous avez le choix entre prendre les dégâts moyens ou jeter les dés de dégâts. Pour cette raison, les deux valeurs sont indiquées.

Échec. Si une attaque possède un effet qui se déclenche dans le cas où l'attaque manque sa cible, cette information est décrite après la notation «Échec».

Sage Advice

Q. ***Si un monstre effectue une attaque au corps à corps qui utilise son modificateur de Dextérité, est-il considéré comme ayant utilisé une arme de finesse ?***
R. *Une arme ne possède pas la propriété finesse sauf si sa description l'indique, et utiliser la Dextérité pour une attaque ne confère pas la propriété finesse. Si une arme possède cette propriété, vous pouvez utiliser soit la Force, soit la Dextérité avec elle.*

Attaques multiples

Une créature pouvant porter plusieurs attaques pendant son tour possède la capacité Attaques multiples. Une créature ne peut utiliser son action Attaques multiples lors d'une attaque d'opportunité, laquelle doit obligatoirement être une seule attaque de corps à corps.

Munitions

Une créature transporte assez de munitions pour faire ses attaques à distance. Vous pouvez considérer qu'une créature a en général 2d4 armes dans le cas des armes de jets, et 2d10 munitions dans un conteneur approprié pour les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes.

Réactions

Si une créature peut faire quelque chose de spécial avec sa réaction, la section Réaction l'indiquera. Sinon cette section sera absente du bloc de stats.Usage limité

Certaines capacités sont limitées à un nombre maximum d'utilisations.

X/jour. Cette notation signifie que la capacité spéciale peut être utilisée X fois par la créature, et qu'elle doit terminer un repos long pour regagner les utilisations dépensées. Par exemple, 1/jour veut dire que cette capacité peut être utilisée une seule fois et que la créature devra prendre un repos long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Recharge X–Y. La notation Recharge X-Y indique que la créature peut utiliser sa capacité une seule fois, puis à chaque tour elle possède une chance aléatoire de regagner l'usage de cette capacité. Au début de chacun des tours de la créature, lancez un d6. Si le résultat du dé est compris dans l'intervalle X-Y, la créature regagne sa capacité et peut donc l'utiliser à nouveau. Cette capacité se recharge également automatiquement dès que la créature termine un repos court ou long.

Par exemple, «Recharge 5-6» signifie que la créature peut utiliser sa capacité une fois, puis au début de chacun de ses tours, sur un résultat de 5 ou 6 sur un d6, elle regagne l'usage de cette capacité.

Recharge après un repos court ou long. Cette notation indique que la créature peut utiliser ce pouvoir une seule fois, puis qu'elle doit terminer un repos court ou long pour en regagner l'usage.

Équipement

Le bloc de stats indique rarement l'équipement autre que les armes et les armures utilisées par la créature. Une créature qui a coutume de porter des habits, comme un humanoïde, est considérée comme étant vêtue de manière appropriée.

Le MD peut équiper les créatures d'objets supplémentaires selon son bon vouloir en utilisant le chapitre Équipement du *Player's Handbook* comme source d'inspiration, tout comme il peut décider quelle partie de cet équipement est récupérable et s'il est encore utilisable une fois la créature éliminée. Une armure cabossée et faite pour une créature est rarement utilisable par quelqu'un d'autre par exemple.

Si une créature qui peut lancer des sorts a besoin de composantes matérielles, on considère qu'elle possède les composantes nécessaires pour les sorts indiqués dans son bloc de stat.

Créatures légendaires

Une créature légendaire peut faire des choses qu'aucune créature ordinaire ne pourrait entreprendre. Les créatures légendaires peuvent réaliser des actions spéciales en dehors de leur tour, et certaines peuvent même influencer leur environnement, causant des effets magiques extraordinaires autour d'elles. Si une créature prend la forme d'une créature légendaire, à l'aide d'un sort par exemple, elle ne gagne pas ses actions légendaires, ni ses actions de repaire, ni ses effets régionaux.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut prendre un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, en dehors de son tour. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature légendaire regagne les actions légendaires qu'elle a dépensées au début de son tour. Elle peut renoncer à les utiliser, et ne peut les utiliser si elle est incapable d'agir. Si elle est surprise, elle ne peut les utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Repaire de créature légendaire

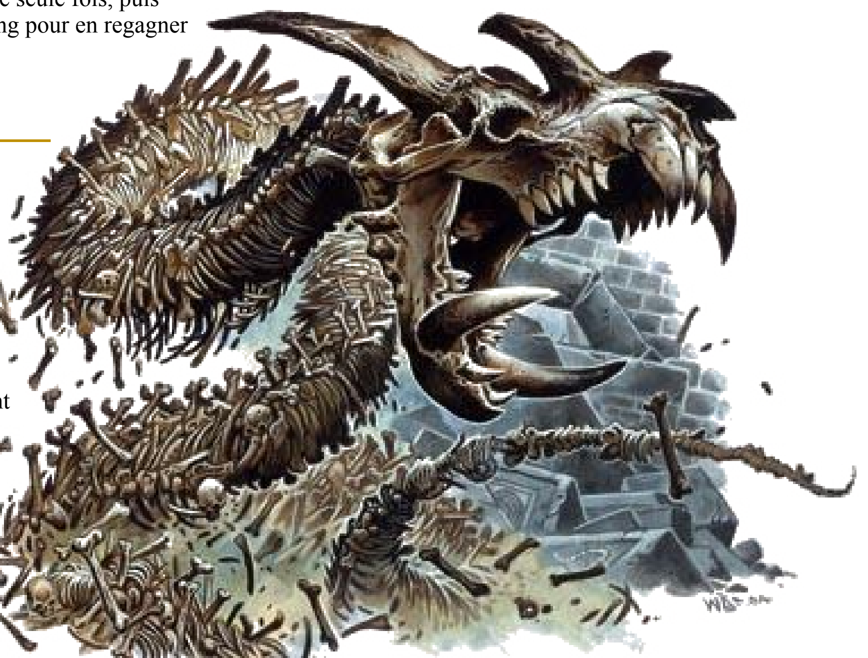
Une créature légendaire peut avoir une section décrivant son repaire et les effets spéciaux qu'elle peut y générer en son sein, que ce soit volontairement ou par sa seule présence. Les créatures légendaires n'ont pas toutes un repaire. Cette section s'applique uniquement pour les créatures légendaires qui passent le plus clair de leur temps dans leur antre et qui sont donc généralement rencontrées dans celui-ci.

Actions de repaire

Si une créature légendaire possède une action de repaire, elle peut l'utiliser pour y exploiter la magie ambiante. Quand l'ordre d'initiative arrive à 20 (quels que soient les modificateurs et contraintes appliqués à l'initiative), la créature peut utiliser l'une de ses actions de repaire, sauf si elle est incapable d'agir, elle peut cependant renoncer à les utiliser pour ce tour. Si elle est surprise, elle ne peut en utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Effets régionaux

La seule présence d'une créature légendaire peut avoir des effets mystérieux et étonnants sur son environnement, comme indiqué dans cette section. Les effets régionaux cessent de manière abrupte et immédiate ou se dissipent avec le temps quand la créature meurt.



Liste des Sbires

Personnaliser les PNJs

Il existe de nombreuses façons différentes de personnaliser les PNJs de ce livre pour votre propre campagne.

Traits raciaux. Vous pouvez ajouter des traits raciaux à un PNJ. Par exemple, un druide halfelin pourrait avoir une vitesse de 7,50 mètres et le trait Chanceux. Ajouter des traits raciaux à un PNJ ne modifie pas son facteur de puissance. Pour en savoir plus sur les traits raciaux, référez vous au *Player's Handbook.*

Echange de sorts. Une manière de personnaliser un PNJ lanceur de sorts est de remplacer un ou plusieurs de ses sorts. Vous pouvez substituer n'importe quel sort de la liste de sorts de votre PNJ par un sort du même niveau appartenant à la même liste. Echanger des sorts de cette manière ne modifie pas le facteur de puissance d'un PNJ.

Echange d'armes et d'armures. Vous pouvez améliorer ou amoindrir l'armure d'un PNJ, ou ajouter ou remplacer ses armes. Les ajustements de la Classe d'Armure et des dégâts peuvent modifier le facteur de puissance d'un PNJ, comme expliqué dans le *Dungeon's Master Guide*.

Objets magiques. Plus un PNJ est puissant, plus il a de chances de posséder un ou plusieurs objets magiques. Un archimage, par exemple, pourrait avoir un bâton magique ou une baguette magique, ainsi que quelques potions et parchemins. Donner à un PNJ un objet magique pouvant infliger des dégâts peut modifier ses facteur de puissance. Les objets magiques, ainsi que les ajustements de facteur de puissance, sont décrits dans le *Dungeon's Master Guide*.



Alliance des Seigneurs

Capitaine (FP 1)

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, loyal neutre [ALS1]

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 17 (3d8 + 3)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jet de sauvegarde For +3, Con +5
Compétences Tromperie +7, Perspicacité +4, Persuasion +7
Résistance aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Le capitaine obtient une action supplémentaire.

Résistance naine. Le capitaine a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Armes magiques. Les attaques d'arme du capitaine sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue deux attaques.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de froid.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Science de commandement (Recharge 5-6). Le capitaine choisit un allié se trouvant à 9 mètre de lui maximum. Cet allié effectue une seule attaque avec un bonus de un d8 à son jet d'attaque et de dégâts.

Garde (FP 1/4)

Humanoïde (nain) de taille M, chaotique bon [OotA]

Classe d'armure 16 (armure à plaques)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Résistances aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Résistance naine. La garde a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison.

Actions

Hallebarde. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Combattants





Archer (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +6, Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Oeil de l'archer (3/jour). En utilisant une action bonus, l'archer peut ajouter 1d10 à son prochain jet d'attaque ou de dégâts effectué avec un arc long ou un arc court.

Actions

Attaques multiples. L'archer effectue deux attaques d'arc long.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Berserk (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique [MM]

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Téméraire. Au début de son tour, le berserk peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.





Bretteur (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal [VGM]

Classe d'armure 17 (armure de cuir)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Compétences Athlétisme +5, Acrobaties +8, Persuasion +6
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Pied léger. Le bretteur peut utliser l'action Foncer ou Se Désengager en utilisant une action bonus à chacun de ses tours.

Défense élégante. Tant que le bretteur porte une armure légère ou ne porte pas d'armure du tout et n'est pas équipé de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Charisme.

Actions

Attaques multiples. Le bretteur effectue trois attaques : une de dague et deux de rapière.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Champion (FP 9)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +5, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Indomptable (2/jours). Le champion relance un jet de sauvegarde qu'il a échoué.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le champion récupère 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Le champion effectue trois attaques d'épée à deux mains ou trois attaques d'arc long.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants, + 7 (2d6) dégâts tranchants si le champion possède encore au moins la moitié de ses points de vie.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, + (7d6) dégâts perforants si le champion possède encore au moins la moitié de ses points de vie.





Chevalier (FP 3)
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Bravoure. Un chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Actions

Attaques multiples. Un chevalier effectue deux attaques de corps à corps.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est incapable d'agir.

Réactions

Parade. Le chevalier augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Chevalier noir (FP 8)
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [VGM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +5, Cha +5
Compétences Athlétisme +7, Tromperie +5, Intimidation +5
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts. Le chevalier noir est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, protection contre le Mal et le Bien, châtiment tonitruant*
Niveau 2 (3 emplacements) : *châtiment lumineux, appel de monture*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, châtiment aveuglant*

Actions

Attaques multiples. Le chevalier noir effectue trois attaques de coutille ou d'arc court.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Aspect épouvantable (Recharge après un repos court ou long). Le chevalier noir diffuse une aura magique de menace. Chaque ennemi se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour du chevalier noirdoit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Si une cible effrayée termine son tour à plus de 9 mètres du chevalier noir, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.



Combattant de la chimère (FP 3)
Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [ALS2]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 58 (15d8 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +5, Dex +5
Compétences Athlétisme +5, Intimidation +4
Sens Perception passive 13
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Bravoure. Le combattant a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Actions

Attaques multiples. Le combattant effectue deux attaques de corps à corps avec l'arme de son choix. S'il a en main les gantelets-griffes, il peut effectuer deux attaques supplémentaires.

Pique (combattant à tête de bélier). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si le combattant touche une cible en chargeant la cible, ils tombent tous les deux au sol.

Gantelets-griffes (combattant à tête de lion). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants.

Maillet enflammé (combattent à tête de dragon). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6, combattant à tête de chimère). Le combattant projette une grande quantité d'huile à travers le maillet enflammé, crachant des flammes dans un cône de 3 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 18 (4d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Éclaireur (FP 1/2)
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Nature +4, Perception +5, Discrétion +6, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Vue et ouïe aiguisées. L'éclaireur a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Un éclaireur effectue deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.



Combattant nain (FP 3)
Humanoïde (nain) de taille M, neutre [ALS2]

Classe d'armure 15 (armure d'écailles)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15(+2)

Jets de sauvegarde For +6, Dex +3
Compétences Athlétisme +6, Intimidation +4
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance naine. Le nain a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Bravoure. Le nain a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Actions

Attaques multiples. Le nain effectue deux attaques de hache.

Hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants.



Garde (FP 1/8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.





Sergent de la garde [ALS1]

On peut créer un sergent de la garde en remplaçant l'armure de cuir du **truand** (voir plus bas) par un clibanion (CA 17) sans que son facteur de puissance n'en soit modifié.



Garde, capitaine (FP 1)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon [LMoP]

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +3, Con +3
Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques de corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le garde augmente sa CA de 1d6 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Officier de cavalerie [ALS3]

Remplacer les statistiques du **capitaine de la garde** comme indiqué ci-dessous. Ces modifications ne changent pas le FP du sbire.

CA 17 (clibanion) ; **PV** 32 (5d8 + 10) ; **For** 15 ; **Con** 14 ;
Perte de la maîtrise des Jets de sauvegarde et de la compétence Perception ;
Perception passive 10 ; **Compétences** Athlétisme +4, Dressage +2 ;
Epée longue +4 au toucher, *Dégâts* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains ;
Parade confère 2 points de CA au lieu de 1d6.



Garde monté (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [ALS5]

Classe d'armure 16 (broigne, bouclier)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4
Compétences Dressage +3, Athlétisme +5
Sens Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Défense montée. Tant qu'il est monté, le garde peut forcer une attaque qui cible sa monture à le prendre, lui, pour cible à la place.

Evasion montée. Tant qu'il est monté, si la monture du garde est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit à la place aucun dégâts si elle le réussit, et seulement la moitié de ces dégâts si elle l'échoue.

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques.

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, portée 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts perforants. Cette attaque est effectuée avec un désavantage contre les cibles se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour du garde, et l'arme doit être utilisée à deux mains si le garde n'est pas monté.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Garde monté, capitaine (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [ALS5]

Classe d'armure 19 (clibanion, bouclier)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +4
Compétences Dressage +3, Athlétisme +6, Intimidation +4, Persuasion +4
Sens Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Défense montée. Tant qu'il est monté, le garde peut forcer une attaque qui cible sa monture à le prendre, lui, pour cible à la place.

Evasion montée. Tant qu'il est monté, si la monture du garde est soumise à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit à la place aucun dégâts si elle le réussit, et seulement la moitié de ces dégâts si elle l'échoue.

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques.

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, portée 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts perforants. Cette attaque est effectuée avec un désavantage contre les cibles se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour du garde, et l'arme doit être utilisée à deux mains si le garde n'est pas monté.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le garde peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si le garde est incapable d'agir.

Gladiateur (FP 5)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bravoure. Un gladiateur a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Brute. Lorsque le gladiateur touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

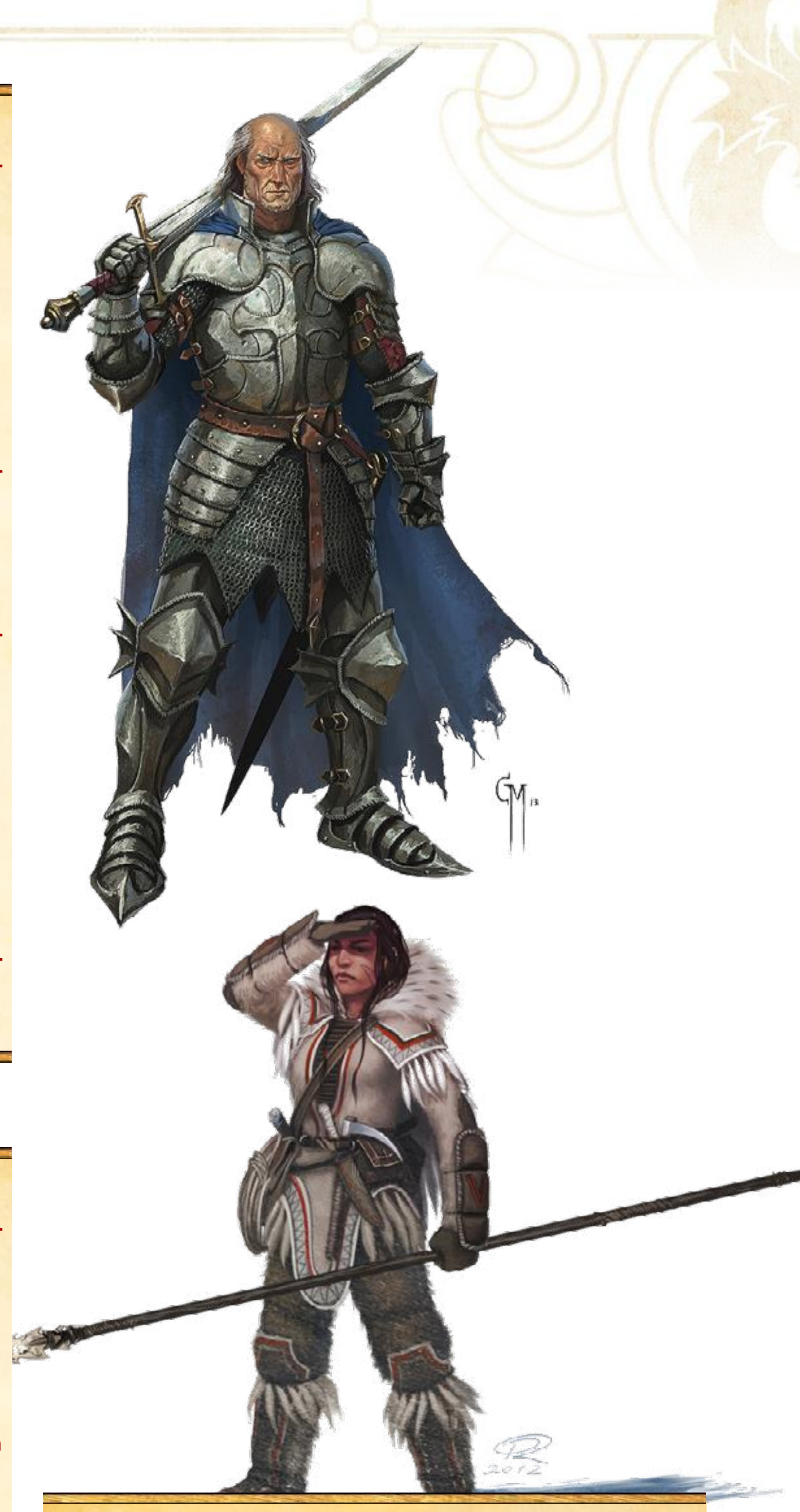
Attaques multiples. Un gladiateur effectue trois attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Coup de bouclier. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Réactions

Parade. Le gladiateur augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Guerrier (FP 6)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [ALS2]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +7, Tromperie +6, Histoire +3, Intimidation +6, Persuasion +6
Sens Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Bravoure. Un guerrier a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Actions

Attaques multiples. Le guerrier effectue trois attaques de corps à corps.

Epée longue +3. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (1d8 + 7) dégâts tranchants, ou 12 (1d10 + 7) dégâts tranchants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Actions bonus

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le guerrier récupère 1d10 + 6 points de vie.

Réactions

Parade. Le guerrier augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Guerrier tribal (FP 1/8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Tactiques de groupe. Le guerrier a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du guerrier se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Seigneur de la guerre (FP 12)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 229 (27d8 + 108)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +7, Con +8
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +8, Perception +5, Persuasion +8
Sens Perception passive 15
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Indomptable (3/jour). Le seigneur de la guerre peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit utiliser le nouveau résultat.

Survivant. Le seigneur de la guerre récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie mais qu'il possède moins de la moitié de ses points de vie maximums.

Actions

Attaques multiples. Le seigneur de la guerre effectue deux attaques avec une arme.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Actions légendaires

Le seigneur de la guerre peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Il récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque avec une arme. Le seigneur de la guerre effectue une attaque avec une arme.

Commandement des alliés. Le seigneur de la guerre cible un allié qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut le voir et l'entendre, elle peut effectuer une attaque avec une arme en utilisant une réaction et gagne l'avantage sur ce jet d'attaque.

Peur des ennemis (coûte 2 actions). Le seigneur de la guerre cible un ennemi qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut le voir et l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du seigneur de la guerre.



Vétéran (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Attaques multiples. Un vétéran effectue deux attaques d'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il effectue également une attaque d'épée courte.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.



Criminels

Assassin (FP 8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [MM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3
Résistances aux dégâts poison
Sens Perception passive 13
Langues Jargon des voleurs, plus deux autres langues au choix
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Assassinat. Au cours de son premier tour, un assassin a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour. Toute attaque de l'assassin qui touche une créature surprise est un coup critique.

Évasion. Si un assassin est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, l'assassin ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Attaque sournoise (1/tour). Un assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et que l'assassin n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un assassin effectue deux attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de poison, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Assassin de FP 7 [ALS2]

Pour modifier l'assassin de sorte qu'il ne soit plus que FP 7, supprimez sa résistance aux dégâts de poison de même que son trait Evasion. Les dégâts supplémentaires de son attaque sournoise passent à 10 (3d6), et le poison de ses attaques d'arme est remplacé par un poison plus faible (7 (2d6) dégâts de poison ; il n'y a plus aucun jet de Constitution de permis).



Bandit (FP 1/8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal [MM]

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Bandit halfelin (FP 1/8)

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre mauvais [ALS1]

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues Commun, Halfelin
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Vaillant. L'halfelin a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. L'halfelin peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Bandit, capitaine (FP2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal [MM]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Un capitaine effectue trois attaques : deux de cimeterre et une de dague. Il effectue sinon deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Escroc (FP 3)

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 55 (10d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Compétences Acrobaties +5, Tromperie +7, Persuasion +5, Représentation +7, Discrétion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Aérien, Commun, Elfique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Héritage des fées. L'escroc a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. L'escroc est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, prestidigitation, moquerie cruelle*
Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, murmure dissonant, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, fracassement, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *non-détection, communication à distance, don des langues*
Niveau 4 (2 emplacements) : *confusion, porte dimensionnelle*

Actions

Attaques multiples. L'escroc effectue deux attaques de corps à corps

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.



Espion (FP 1)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Perspicacité +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 16
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ruse. A chacun de ses tours, un espion peut utiliser son action bonus pour effectuer les actions Foncer, Se Cacher, ou Se Désengager.

Attaque sournoise (1/tour). Un espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un espion effectue deux attaques de corps à corps.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.









Maître des voleurs (FP 5)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +3
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +3, Discrétion +7, Perception +3, Escamotage +7
Sens Perception passive 13
Langues une langue au choix (généralement le Commun), plus le Jargon des voleurs
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Action fourbe. A chacun de ses tours, le voleur peut utiliser son action bonus pour effectuer les actions Foncer, Se Cacher, ou Se Désengager.

Évasion. Si le voleur est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le voleur ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Attaque sournoise (1/tour). Le voleur inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du voleur qui n'est pas incapable d'agir et que le voleur n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le voleur effectue trois attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Esquive. Le voleur réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Le voleur doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Malfrat (FP 1/2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [MM]

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactiques de groupe. Le malfrat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du malfrat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Un malfrat effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Roublard (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [ALS1]

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +3
Compétences Athlétisme +4, Acrobaties +3, Tromperie +2, Intimidation +2, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Jargon des voleurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Tactiques de groupe. Le roublard a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du roublard se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Attaque sournoise (1/tour). Le roublard inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du roublard qui n'est pas incapable d'agir et que le roublard n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le roublard effectue deux attaques.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Esquive. Le roublard réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Le roublard doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.





Ruffian (FP 1/2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [LMoP]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 9
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le ruffian effectue deux attaques de corps à corps.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Sorcière de Barovie (FP 1/2)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [CoS]

Classe d'armure 10
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Arcanes +4, Perception +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Sort. La sorcière est une lanceuse de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des sorts d'attaque). La sorcière a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *rayon de poison, sommeil, fou rire de Tasha*
Niveau 2 (2 emplacements) : *modification d'apparence, invisibilité*

Actions

Griffes (nécessite Modification d'apparence). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants. Cette attaque est magique.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Culte du dragon







Capitaine (FP 7)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)
Points de vie 110 (17d8 + 34)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4
Compétences Tromperie +6, Discrétion +7
Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Fanatique des dragons. Le capitaine a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les conditions charmé ou effrayé. Tant que le capitaine peut voir un dragon ou un membre du Culte du Dragon de rang supérieur au sien et qui lui est amical, le capitaine ignore les effets qui devraient la charmer ou l'effrayer.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si le capitaine effectue une attaque d'arme avec un avantage à son jet d'attaque et touche, il inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires.

Vol limité. Le capitaine peut utiliser son action bonus pour gagner une vitesse de vol de 9 mètres jusqu'à la fin de son tour.

Tactiques de groupe. Le capitaine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du capitaine se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue deux attaques d'épée courte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts du type pour lequel le capitaine a une résistance.

Orbe de souffle de dragon (3/jour). *Attaque à distance avec un sort :* +7 au toucher, portée 27 m, une cible. *Dégâts :* 27 (6d8) dégâts du type pour lequel le capitaine a une résistance.

Lieutenant (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Compétences Tromperie +3, Discrétion +5
Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Fanatique des dragons. Le lieutenant a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les conditions charmé ou effrayé. Tant que le lieutenant peut voir un dragon ou un membre du Culte du Dragon de rang supérieur au sien et qui lui est amical, le lieutenant ignore les effets qui devraient la charmer ou l'effrayer.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si le lieutenant effectue une attaque d'arme avec un avantage à son jet d'attaque et touche, elle inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires.

Vol limité. Le lieutenant peut utiliser son action bonus pour gagner une vitesse de vol de 9 mètres jusqu'à la fin de son tour.

Tactiques de groupe. Le lieutenant a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du lieutenant se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant effectue deux attaques de cimeterre.

***Cimeterre**. Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts du type pour lequel le lieutenant a une résistance.

Sergent (FP 5)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Tromperie +4, Discrétion +5
Résistances aux dégâts un des types suivants : acide, froid, feu, foudre, ou poison
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Fanatique des dragons. Le sergent a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les conditions charmé ou effrayé. Tant que le sergent peut voir un dragon ou un membre du Culte du Dragon de rang supérieur au sien et qui lui est amical, le sergent ignore les effets qui devraient le charmer ou l'effrayer.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si le sergent effectue une attaque d'arme avec un avantage à son jet d'attaque et touche, il inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires.

Vol limité. Le sergent peut utiliser son action bonus pour gagner une vitesse de vol de 9 mètres jusqu'à la fin de son tour.

Tactiques de groupe. Le sergent a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du sergent se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le sergent effectue deux attaques d'épée courte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts du type pour lequel le sergent a une résistance.

Orbe de souffle de dragon (2/jour). *Attaque à distance avec un sort :* +5 au toucher, portée 27 m, une cible. *Dégâts :* 22 (5d8) dégâts du type pour lequel le sergent a une résistance.

Clerc de Tiamat (FP 5)

Humanoïde (demi-elfe) de taille M, loyal mauvais [ALS1]

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +6
Compétences Tromperie +6, Perspicacité +6, Perception +6, Persuasion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique, Elfique, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Héritage des fées. Le clerc a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. Le clerc est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sorts). Le clerc a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, mot de guérison, blessure*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, restauration partielle, arme spirituelle (lance)*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, mot de guérison de groupe, esprits gardiens*
Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, liberté de mouvement*
Niveau 5 (1 emplacement) : *nuée d'insectes*

Frappe empoisonnée (3/jour). Une fois par tour, lorsque le clerc touche avec une attaque de corps à corps, il peut dépenser une utilisation de trait pour infliger 9 (2d8) dégâts de poison supplémentaires.

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Soldat (FP 1)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Compétences Tromperie +3, Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Fanatique des dragons. Le soldat a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les conditions charmé ou effrayé. Tant que le soldat peut voir un dragon ou un membre du Culte du Dragon de rang supérieur au sien et qui lui est amical, le soldat ignore les effets qui devraient le charmer ou l'effrayer.

Avantage fanatique. Une fois par tour, si le soldat effectue une attaque d'arme avec un avantage à son jet d'attaque et touche, elle inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires.

Tactiques de groupe. Le soldat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du soldat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le soldat effectue deux attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Soldat de Tiamat (FP 5)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 19 (clibanion, bouclier)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6
Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4, Perception +5, Religion +4
Sens Perception passive 15
Langues Commun, Draconique, Géant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sursaut (Recharge après un repos court ou long du soldat). Au cours de son tour, le soldat peut utiliser une action supplémentaire.

Bénédiction de Tiamat. Lorsque le soldat subit des dégâts qui le font tomber à 0 point de vie, il récupère immédiatement 20 points de vie. S'il possède 20 points de vie ou moins à la fin de son prochain tour, il meurt.

Actions

Attaques multiples. Le soldat attaque deux fois avec son fléau d'arme ou sa lance, ou effectue deux attaques à distance avec ses lances.

Fléau d'arme. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée à 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Disciples de l'Air

Cultiste (FP 1/8)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)

Compétences Tromperie +2, Religion +2, Discrétion +4
Sens Perception passive 9
Langues Commun
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Guidé par les vents (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le disciple gagne l'avantage sur son prochain jet d'attaque à distance qu'il effectue avant la fin de son prochain tour.

Apnée. Le disciple peut retenir sa respiration pendant 30 minutes.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Élu (FP 2)

Humanoïde (génasi de l'air) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Perception +4
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre
Sens Perception passive 14
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Tempête personnelle. Le disciple est enveloppé par un tourbillon d'énergie élémentaire. Cette énergie lui confère une résistance aux dégâts élémentaires ainsi qu'un bonus de +3 à la CA contre les attaques à distance.

Contrecoup de la tempête. Toute créature qui frappe le disciple avec une attaque de corps à corps provoque une décharge d'énergie et subit 5 (1d10) dégâts de foudre.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques d'épée courte ou deux attaques à distance.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Boomerang. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la première attaque échoue, le disciple peut effectuer une seconde attaque contre une cible à portée (contre la cible initiale ou contre une nouvelle cible).

Mêlé à la tempête. Une fois par rencontre, le disciple peut lancer le sort *lévitation* sans avoir besoin de composante matérielle.

Réactions

Assaut tourbillonnant. Une fois par rencontre, lorsqu'il est raté par une attaque, le disciple peut se déplacer de 9 mètres maximum sans provoquer d'attaque d'opportunité. Le disciple doit terminer son mouvement dans un espace adjacent à une autre créature.



Ensorceleur (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Acrobaties +5, Intimidation +4, Religion +4
Sens Perception passive 10
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apnée. Le disciple peut retenir sa respiration pendant 30 minutes.

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un disciple connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rafale, lumière, prestidigitation, décharge électrique, protection contre les armes*
Niveau 1 (4 emplacements) : *feuille morte, bouclier, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, tourbillon de poussière*
Niveau 3 (2 emplacements) : *forme gazeuse*

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Grenadier (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Boomerang. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants. Si la première attaque échoue, le disciple peut effectuer une seconde attaque contre une cible à portée (contre la cible initiale ou contre une nouvelle cible).

Grenade de gaz toxique. *Attaque à distance avec une arme :* portée 24 m, cible = une surface carrée. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins de la zone d'impact doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 9 (2d8) dégâts de poison. La cible doit également effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. En cas de réussite à ce second jet, la cible ne subit que la moitié des dégâts.



Mage-soldat (FP 1)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Dressage +2, Histoire +2
Sens Perception passive 10
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rafale, lumière, message, rayon de givre*
Niveau 1 (2 emplacements) : *feuille morte, repli expéditif*

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.



Moine (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 14
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 13,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5
Sens Perception passive 11
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Le disciple a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rafale, lumière, prestidigitation, protection contre les armes*
Niveau 1 (4 emplacements) : *feuille morte, onde de choc, saut*
Niveau 2 (2 emplacements) : *bourrasque*

Défense sans armure. Tant que le disciple ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Mouvement sans armure. Tant que le disciple ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa vitesse de déplacement au sol augmente de 4,50 mètres (bonus inclus ci-dessus).

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Réactions

Parade de projectiles. Lorsque le disciple est touché par une attaque d'arme à distance, il réduit les dégâts de l'attaque de 1d10 + 9. Si les dégâts sont réduits à 0, le disciple peut attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour tenir dans une main et que le disciple a au moins une main de libre.

Disciples de la Terre



Chevaucheur de bulette (FP 4)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Compétences Dressage +2, Athlétisme +6, Intimidation +3, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Monture liée. Le disciple est lié par magie à une bulette entraînée pour lui servir de monture. Tant qu'il monte sa bulette, le disciple partage les sens de la bulette et peut la chevaucher pendant qu'elle creuse. La bulette à laquelle il est lié obéit à ses ordres. Si sa monture meurt, le disciple peut entrainer une nouvelle bulette à le servir en tant que monture liée ; le procédé prend un mois.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue trois attaques de corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Réactions

Inamovible. Lorsque le disciple est soumis à un effet qui devrait le jeter à terre, le déplacer contre sa volonté, ou les deux, il peut utiliser sa réaction pour n'être ni déplacer ni jeté à terre.

Ensorceleur (FP 3)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Intimidation +5, Religion +3, Persuasion +5
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Terreux
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un disciple connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, réparation, façonnage de la terre, protection contre les armes*
Niveau 1 (4 emplacements) : *secousse terrestre, bouclier, repli expéditif*
Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, pattes d'araignée*
Niveau 3 (2 emplacements) : *lenteur*

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Réactions

Inamovible. Lorsque le disciple est soumis à un effet qui devrait le jeter à terre, le déplacer contre sa volonté, ou les deux, il peut utiliser sa réaction pour n'être ni déplacer ni jeté à terre.





Garde (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Intimidation +1, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques de corps à corps.

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Inamovible. Lorsque le garde est soumis à un effet qui devrait le jeter à terre, le déplacer contre sa volonté, ou les deux, il peut utiliser sa réaction pour n'être ni déplacer ni jeté à terre.

Mage de bataille (FP 4)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Compétences Intimidation +5, Perception +2
Sens Perception des vibrations à 9 m, Perception passive 12
Langues Commun, Terreux
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Mort explosive. Lorsque le disciple meurt, il se transforme en pierre et éclate dans une explosion de roches tranchantes ; ne reste alors plus qu'un petit monticule de gravats fumants. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres autour du disciple qui explose doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 11 (2d10) dégâts contondants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le disciple connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, réparation, façonnage de la terre, protection contre les armes*
Niveau 1 (4 emplacements) *: simulacre de vie, bouclier, retraite expéditive*
Niveau 2 (3 emplacements) : *poigne de terre de Maximilien, fracassement*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éruption terrestre, fusion dans la pierre*
Niveau 4 (1 emplacement) : *peau de pierre*

Actions

Sceptre de la Terre Noire. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants. Le disciple peut également dépenser un emplacement de sort pour infliger des dégâts supplémentaires, 2d8 dégâts contondants supplémentaires pour un emplacement de niveau 1, + 1d8 supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.

Disciples de l'Eau



Ensorceleur (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Religion +2, Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un disciple connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *repli expéditif, poignard de glace, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, immobilisation de personne*
Niveau 3 (2 emplacements) : *giboulée*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts contondants.

Cavalier (FP 3)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 13
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Monture liée. Le disciple est lié par magie à une bête possédant une vitesse de nage innée et entraînée à lui servir de monture. Tant qu'il monte cette bête, le disciple partage les sens de cette bête et sa capacité à respirer sous l'eau. La mouture à laquelle il est lié lui obéit. Si sa monture meurt, le disciple peut entrainer une nouvelle bête à lui servir de monture liée ; ce procédé nécessite un mois.

Attaque sournoise (1/tour). Le disciple inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du disciple qui n'est pas incapable d'agir et que le disciple n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques d'épée courte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 9 (1d12 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Esquive. Lorsqu'un attaquant que le disciple peut voir le touche avec une attaque, le disciple peut réduire de moitié les dégâts qu'il subit de cette attaque.

Ensorceleur évolué (FP 3)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 49 (9d8 + 9)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Compétences Arcanes +3, Perception +3, Intimidation +5
Immunités aux dégâts froid
Sens Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Brume glaciale. Tant qu'il est vivant, le disciple émet une aura de brume glaciale dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Si le disciple inflige des dégâts à une créature qui se trouve dans cette zone, la créature subit également 5 (1d10) dégâts de froid.

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, main de mage*
Niveau 1 (4 emplacements) : *nappe de brouillard, onde de choc, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, foulée brumeuse*
Niveau 3 (2 emplacements) : *peur*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Œil de givre. Le disciple lance *rayon de givre* depuis son œil manquant. S'il touche, la cible est également entravée. Une cible entravée de la sorte peut mettre fin à cette condition en utilisant une action pour effectuer, et réussit, un jet de Force DD 13.

Imposteur (FP 4)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [ALS2]

Classe d'armure 11 (14 avec *armure de mage*)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Compétences Arcanes +4, Tromperie +5, Perspicacité +2, Persuasion +5
Résistances aux dégâts acide
Sens Perception passive 10
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Acteur. Le disciple a l'avantage aux jets de Charisme (Tromperie) et Charisme (Représentation) effectués pour se faire passer pour une autre personne. Il peut imiter les voix ou les sons produits par d'autres créatures.

Amphibien. Le disciple peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, aspersion d'acide, amis, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, foulée brumeuse*
Niveau 3 (2 emplacements) : *respiration aquatique, raz de marée, invocation d'animaux*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.



Métamorphe (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Compétences Arcanes +2, Perception +4, Discrétion +4
Sens Perception passive 14
Langues Aquatique, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe (2/jour). Le disciple peut utiliser son action pour se transformer en un serpent de taille M composé d'eau, ou pour retrouver sa véritable forme. Tout ce qu'il porte et transporte est immergé dans le serpent durant la transformation, et inaccessible jusqu'à ce que le disciple retrouve sa véritable forme. Le disciple retrouve sa véritable forme au bout de 4 heures, à moins qu'il ne dépense une utilisation supplémentaire de ce trait. Si le disciple est inconscient ou s'il meurt, il retrouve également sa véritable forme.

Tant qu'il est sous forme de serpent, le disciple gagne une vitesse de nage de 12 mètres, la capacité de respirer sous l'eau, l'immunité aux dégâts de poison, ainsi que la résistance aux dégâts de feu et contondants, perforants, et tranchants d'attaques non-magiques. Il est également immunisé aux conditions suivantes : épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, à terre, inconscient. Le serpent peut entrer dans l'espace occupé par une créature et s'y arrêter. De plus, si de l'eau peut passer au travers d'une ouverture, le serpent le peut également sans être considéré comme se déplaçant dans un endroit étroit.

Armure d'Olhydra (forme d'humain uniquement). Le disciple peut lancer le sort armure de mage à volonté, sans avoir besoin des composantes matérielles.

Sorts. Le disciple est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un disciple possède 2 emplacements de sort de niveau 3, qu'il récupère lorsqu'il termine un repos court ou long, et connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, main de mage, décharge occulte*
Niveau 1 : *armure d'Agathys, repli expéditif, maléfice*
Niveau 2 : *invisibilité*
Niveau 3 : *toucher du vampire*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Soldat (FP 1/2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 14 (bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

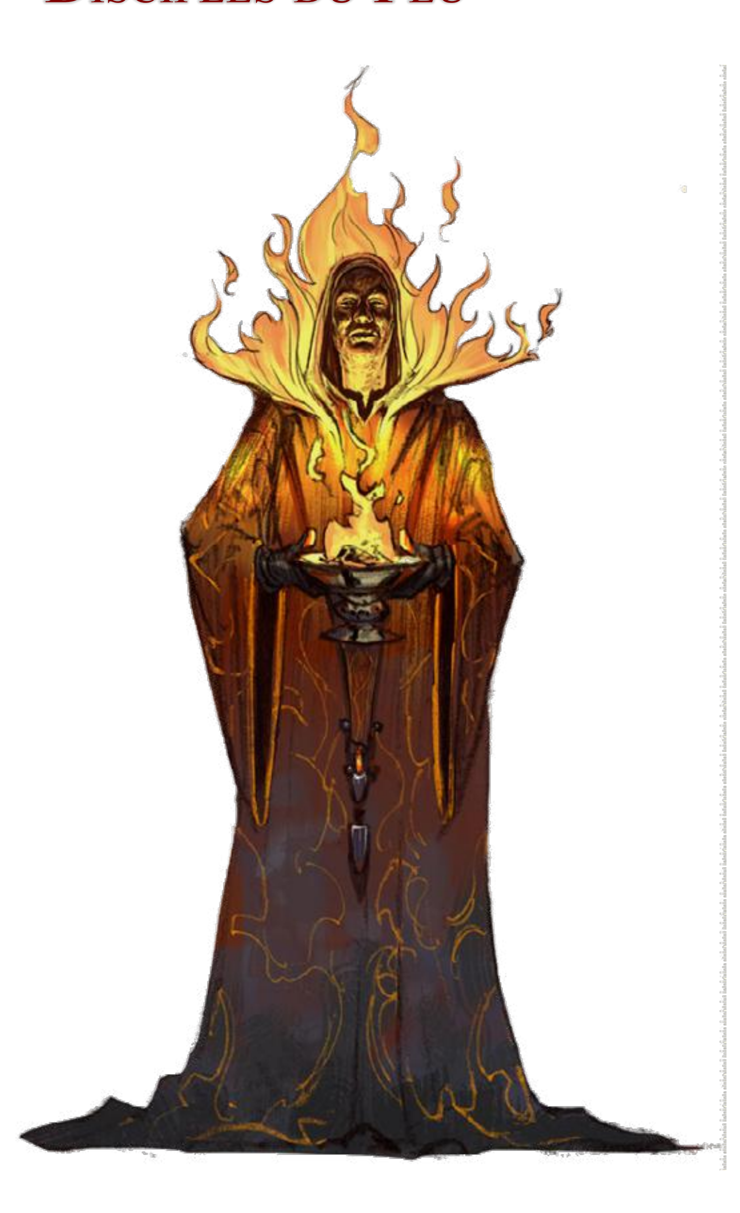
Compétences Athlétisme +4, Discrétion +4
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Epée longue en dents de requin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains. Contre une cible qui ne porte pas d'armure, le disciple inflige un dé de dégâts supplémentaire avec cette épée.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Disciples du Feu



Cultiste (FP 1/4)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [ALS2]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Tromperie +3, Religion +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Dévotion obscure. Le disciple a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Arme enflammée (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le disciple enflamme une arme de corps à corps qu'il manie. Le disciple est épargné par ces flammes, qui perdurent jusqu'à la fin du prochain tour du disciple. Tant qu'elle est enflammée, l'arme inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaire.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Crapule (FP 5)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [CoS]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (-1)	15 (+2)

Compétences Intimidation +8, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Brute. Lorsque le disciple touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de hache d'armes.

Hache d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants, ou 15 (2d10 + 4) si tenue à deux mains.

Jet de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +5 au toucher, portée 18 m, une cible. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est pas porté ni tenu, il prend feu.

Ensorceleur (FP 6)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 105 (14d8 + 42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes +3, Religion +3
Résistances aux dégâts feu
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Igné
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts. L'ensorceleur est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). L'ensorceleur connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contrôle des feux, lumière, amis, trait de feu, illusion mineure*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, couleurs dansantes, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *suggestion, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, lueur hypnotique*
Niveau 4 (1 emplacement) : *bouclier de feu (voir auréolé de flammes ci-dessous).*

Auréolé de flammes. Pour l'ensorceleur, la version « feu » du sort bouclier de feu a une durée de « jusqu'à dissipation ». Le bouclier de feu brûle encore pendant 10 minutes après le décès de l'ensorceleur, consumant son corps.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Variante [ALS2] : Dégâts de feu

L'**ensorceleur** et l'**ensorceleur, disciple** peuvent infliger des dégâts de feu supplémentaires avec leur attaque de dague. Un ensorceleur bénéficiant de cette variante peut infliger 1d4 dégâts de feu supplémentaires avec sa dague sans que cela n'augmente son facteur de puissance.

Ensorceleur, disciple (FP 3)
Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Intimidation +5, Religion +2
Résistances aux dégâts feu
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Igné
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts. L'ensorceleur est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). L'ensorceleur connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contrôle des feux, lumière, création de feu de joie, trait de feu, illusion mineure*
Niveau 1 (4 emplacements) : mains brûlantes, repli expéditif, armure de mage
Niveau 2 (3 emplacements) : flou, rayon ardent
Niveau 3 (2 emplacements) : boule de feu

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Garde (FP 2)
Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 17 (cuirasse, bouclier ; 15 en utilisant une arbalète)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Compétences Intimidation +3, Perception +2
Résistances aux dégâts feu
Sens Perception passive 12
Langues Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Arme enflammée (Recharge après un repos court ou long). En utilisant une action bonus, le disciple enflamme une arme de corps à corps qu'il manie. Le disciple est épargné par ces flammes, qui perdurent jusqu'à la fin du prochain tour du disciple. Tant qu'elle est enflammée, l'arme inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Soldat (FP 1/2)
Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Résistances aux dégâts feu
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le disciple tombe à 0 point de vie, l'orbe de feu dans sa poitrine explose, détruisant le corps du disciple et dispersante son armure telle un shrapnel. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour du disciple lorsqu'il explose doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subit 7 (2d6) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue deux attaques de corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Soldat d'élite (FP 5)
Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 112 (15d8 + 75)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Intimidation +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Immunités aux dégâts feu
Langues Commun, Igné
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Armure brûlante. L'armure du disciple est chaude. Toute créature qui agrippe le disciple ou qui est agrippée par lui subit 5 (1d10) dégâts de feu à la fin du tour de la créature.

Mort explosive. Lorsque le disciple tombe à 0 point de vie, l'orbe de feu dans sa poitrine explose, détruisant le corps du disciple et dispersante son armure telle un shrapnel. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres autour du disciple lorsqu'il explose doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 21 (6d6) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions

Attaques multiples. Le disciple effectue trois attaques de corps à corps.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 7 (1d8 + 3) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de feu.

Druides



Archidruide (FP 12)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 132 (24d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9
Compétences Médecine +9, Nature +5, Perception +9
Sens Perception passive 19
Langues Druidique, plus deux autres langues au choix
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Sorts. L'archidruide est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, réparation, vaporisation de poison, flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, enchevêtrement, lueur féerique, communication avec les animaux,*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, sens animal, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) *: invocation d'animaux, fusion dans la pierre, respiration aquatique*
Niveau 4 (3 emplacements) *: domination de bête, localisation de créature, peau de pierre, mur de feu*
Niveau 5 (3 emplacements) *: communion avec la nature, soins de groupe, passage par les arbres*
Niveau 6 (1 emplacement) *: guérison suprême, festin des héros, rayon de soleil*
Niveau 7 (1 emplacement) *: tempête de feu*
Niveau 8 (1 emplacement) *: formes animales*
Niveau 9 (1 emplacement) *: prémonition*

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Métamorphose (2/jour). L'archidruide peut se transformer magiquement en une bête ou un élémentaire de facteur de puissance inférieur ou égal à 6, et peut rester sous cette nouvelle forme pendant 9 heures maximum. L'achidruide peut choisir que son équipement tombe au sol, fusionne avec sa nouvelle forme, ou soit portée par sa nouvelle forme. L'archidruide retrouve sa véritable forme s'il meurt ou s'il tombe inconscient. L'archidruide peut retrouver sa véritable forme en utilisant une action bonus au cours de son tour.

Tant qu'il est sous sa nouvelle forme, l'archidruide conserve ses statistiques et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force et sa Dextérité sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme, et il gagne les sens spéciaux, les maîtrises, les traits, les actions, et les réactions (excepté les capacités de classe, les actions légendaires, et les actions de repaire) de sa nouvelle forme s'il ne les a pas déjà. Il peut lancer ses sorts à composantes verbales ou somatiques sous sa nouvelle forme.

Les attaques de sa nouvelle forme sont considérées comme étant magiques pour ce qui est de vaincre la résistance ou l'immunité aux attaques non-magiques.

Druide de feu (FP 5)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 14 (armure de peaux)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Compétences Arcanes +3, Tromperie +3
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Druidique
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Le druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, guide, vaporisation de poison, flamme*
Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, lueur féerique, mot de guérison, saut, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *croissance d'épines, lame de feu*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, nuage puant*
Niveau 4 (2 emplacements) : *flétrissement, mur de feu*

Invocation de méphite (recharge après un repos long). En tirant sur sa pipe, le druide peut utiliser une action pour lancer *invocation d'élémentaires mineurs.* S'il le fait, il invoque quatre méphites de fumée.

Actions

Dague +1. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Druide (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Druidique, plus deux autres langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, flamme, gourdin magique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, grande foulée, communication avec les animaux, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher (+4 au toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec gourdin magique ou si tenu à deux mains.

Enclave d'Émeraude



Druide (FP 3)

Humanoïde (gnome des forêts) de taille P, neutre bon [ALS1]

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 39 (7d8 + 7)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +3, Sag +5
Compétences Nature +3, Perception+5, Discrétion +3, Survie +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Gnome
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Connaissance gnome. Le druide a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme contre la magie.

Traversée des terrains. Le druide ne dépense pas de mouvement supplémentaire lorsqu'il se déplace sur des terrains difficiles et ne subit pas de dégâts en traversant des plantes non magiques.

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, réparation, flamme, gourdin magique.*
Niveau 1 (4 emplacements) : *sens animal, soins, enchevêtrement, grande foulée, communication avec les animaux*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce, rayon de lune, pattes d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *appel de la foudre, dissipation de la magie, croissance végétale, compréhension végétale.*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher (+4 avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts contondants ou 4 (1d8) avec gourdin magique ou si tenu à deux mains.

Éclaireur (FP 1/2)

Humanoïde (nain) de taille M, loyal neutre [OotA]

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Nature +4, Perception +5, Discrétion +6, Survie +5
Résistance aux dégâts poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance naine. L'éclaireur a l'avantage sur ses jets de sauvegarde contre le poison.

Vue et ouïe aiguisées. L'éclaireur a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques de corps à corps.

Pic de guerre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Ensorceleurs



Ensorceleur, génasi de l'eau (FP 4)

Humanoïde (génasi de l'eau) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Compétences Arcanes +4, Tromperie +5, Perspicacité +2, Persuasion +5
Résistances aux dégâts acide
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Aquatique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Amphibien. Le génasi peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du génasi est la Constitution (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants :

A volonté : *manipulation de l'eau*
1/jour : *création ou destruction d'eau*

Sorts. Le génasi est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, amis, contact glacial, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *déguisement, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, foulée brumeuse*
Niveau 3 (2 emplacements) : *raz de marée*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Ensorceleur, génasi de la terre (FP 6)

Humanoïde (génasi de la terre) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Compétences Arcanes +4, Tromperie +7
Sens Perception passive 10
Langues Commun, Primaire
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Marche de la terre. Se déplacer sur des terrains difficiles faits de terre et de roche ne coûte pas de mouvement supplémentaire à l'ensorceleur.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'ensorceleur est la Constitution (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Il peut lancer de manière innée le sort suivant, sans avoir besoin des composantes matérielles :

1/jour : *passage sans trace*

Sorts. L'ensorceleur est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, lumière, amis, façonnage de la terre, protection contre les armes, message*
Niveau 1 (4 emplacements) : *orbe chromatique, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *poigne de terre de Maximilien, fracassement, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éruption terrestre, contresort*
Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *mur de pierre*
Niveau 6 (1 emplacement) : *terraformage*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts contondants si tenu à deux mains.



Ensorceleur, génasi du feu (FP 8)

Humanoïde (génasi du feu) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	9 (-1)	18 (+4)

Compétences Arcanes +3, Tromperie +7
Résistances aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Igné
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du génasi est la Constitution (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *flamme*
1/jour : *mains brûlantes*

Sorts. Le génasi est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, manipulation à distance, message, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort*
Niveau 4 (3 emplacements) : *porte dimensionnelle, mur de feu*
Niveau 5 (2 emplacements) : *immobilisation de monstre*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Ensorceleur de magie sauvage (FP 2)

Humanoïde (drakéide) de taille M, chaotique mauvais [ALS1]

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 21 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +4, Cha +6
Compétences Arcanes +3, Intimidation +6
Sens Perception passive 11
Résistances aux dégâts feu
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Ascendance draconique. L'ensorceleur possède un ancêtre dragon rouge.

Sorts. L'ensorceleur est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). L'ensorceleur connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, trait de feu, main de mage, message, illusion mineure*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues, couronne du dément, rayon ardent*
Niveau 3 (2 emplacements) : *lueurs hypnotiques*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Arme de souffle (Recharge après un repos court ou long). L'ensorceleur crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres de rayon. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de Constitution DD 13, et subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Témérité de Dweomer (Recharge 5-6). Lorsque l'ensorceleur lance un sort, il peut invoquer un sursaut de magie sauvage pour lancer ce sort comme s'il avait dépensé un emplacement de sort supérieur à celui qu'il a réellement utilisé pour lancer le sort (le MD doit consulter la table Sursaut de Magie Sauvage du *Player's Handbook* lorsqu'il utilise cette capacité).

Ensorceleur des tempêtes (FP 3)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Persuasion +5
Sens Perception passive 10
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts. L'ensorceleur est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un ensorceleur a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, décharge électrique, protection contre les armes, message, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *feuille morte, armure de mage, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *bourrasque, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, éclair*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Magiciens

Abjurateur (FP 9)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +5
Compétences Arcanes +8, Histoire +8
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts. L'abjurateur est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, lumières dansantes, réparation, message, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *alarme*, armure de mage*, projectile magique, bouclier**
Niveau 2 (3 emplacements) : *verrou magique*, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort*, dissipation de la magie*, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) *: bannissement*, peau de pierre**
Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *pétrification, globe d'invulnérabilité**
Niveau 7 (1 emplacement) : *symbole*, téléportation*
** sort de l'école des abjurations de niveau 1 ou supérieur*

Sceau arcanique. L'abjuration est protégé par un sceau arcanique qui possède 30 points de vie. A chaque fois que l'abjurateur subit des dégâts, le sceau subit ces dégâts à sa place. Si le sceau tombe à 0 point de vie, l'abjurateur subit les dégâts restants. Lorsque l'abjurateur lance un sort d'abjuration de niveau 1 ou supérieur, le sceau récupère un montant de points de vie égal à deux fois le niveau du sort.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Variante : Familiers [VGM]

Tout lanceur de sort qui peut lancer le sort *Appel de familier* (comme un Apprenti magicien, un sorcier, ou un magicien) peut avoir avec lui un familier. Le familier peut être l'une des créatures décrite dans le sort (voir le *Player's Handbook*) ou un autre monstre de taille TP, comme un rat crânien, une griffe rampante, un gazer, un diablotin, un pseudodragon, ou un quasit par exemple.



Apprenti magicien (FP 1/4)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sorts. L'apprenti est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, réparation, prestidigitation*
Niveau 1 (2 emplacements) : *mains brûlantes, déguisement, bouclier*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts perforants.





Archimage (FP 12)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 99 (18d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
Résistances aux dégâts dégâts des sorts ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec *peau de pierre*)
Sens Perception passive 12
Langues six langues au choix
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Résistance à la magie. L'archimage a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Sorts. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). L'archimage peut lancer les sorts déguisement et invisibilité à volonté et a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, armure de mage*, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : bannissement, bouclier de feu, peau de pierre*
Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, scrutation, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

*** L'archimage jette ces sorts avant le combat.*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Devin (FP 8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 67 (15d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +4
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Sorts. Le devin est un lanceur de sorts de niveau 15. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, main de mage, message, lumière, coup au but*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, détection de la magie*, feuille morte*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, localisation d'objet, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance*, vol, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *oeil magique*, tempête de grêle, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *lien télépathique de Rary*, scrutation**
Niveau 6 (1 emplacement) : *suggestion de groupe, vision suprême**
Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement, téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement): *labyrinthe*
** sort de l'école de la divination de niveau 1 ou supérieur*

Présage (Recharge après que le devin ait lancé un sort de divination de niveau 1 ou supérieur). Lorsque le devin ou une créature qu'il peut voir effectue un jet d'attaque, de sauvegarde, ou de caractéristique, le devin peut lancer un d20 et choisir d'utiliser ce jet à la place du jet d'attaque, de sauvegarde, ou de caractéristique initial.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.





Enchanteur (FP 5)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts. L'enchanteur est un lanceur de sorts de niveau 9 (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, main de mage, réparation, message*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne*, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne*, suggestion*, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, rapidité, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) *: domination de bête*, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) *: immobilisation de monstre**
** sort de l'école des enchantements de niveau 1 ou supérieur*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Réactions

Charme instinctif (Recharge après que l'enchanteur ait lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). L'enchanteur tente de dévier par magie une attaque effectuée contre lui, à condition que l'attaquant se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de l'enchanteur et qu'il puisse le voir. L'enchanteur doit décider s'il utilise son Charme instinctif avant de savoir si l'attaque réussit ou échoue.

L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. En cas d'échec au jet, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre que l'enchanteur ou lui-même. Si plusieurs créatures se trouvent être à égale distance de l'attaquant, c'est l'attaquant qui choisit la nouvelle cible de son attaque.

Enchanteur, disciple (FP 4)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [ALS4]

Classe d'armure 13 (16 avec *armure de mage*)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3
Compétences Arcanes +5, Tromperie +4
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Géant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts. L'enchanteur est un lanceur de sorts de niveau 6 (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, trait de feu, amis, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *nappe de brouillard, armure de mage, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, couronne du dément, immobilisation de personne, suggestion*
Niveau 3 (2 emplacements) : *peur, lueurs hypnotiques*

Enchantement divisé. Lorsque l'enchanteur lance un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur qui ne cible qu'une seule créature, il peut également cibler une seconde créature.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Cape du prestidigitateur (équipement spécial, 1/jour). En utilisant une action, l'enchanteur peut lancer le sort *porte dimensionnelle*. Lorsqu'il disparaît, il laisse derrière lui un nuage poussière. La poussière obscurcit légèrement l'endroit qu'il quitte et celui où il apparaît, et elle se dissipe à la fin de son tour suivant. Un vent léger ou fort disperse la poussière.

Réactions

Charme instinctif. Lorsqu'une créature que l'enchanteur peut voir effectue un jet d'attaque contre lui, il peut dévier l'attaque, à condition qu'une autre créature se trouve à portée de cette attaque. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. En cas d'échec, l'attaquant doit cibler la créature qui se trouve la plus proche de lui, à l'exception de lui-même et de l'enchanteur.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'enchanteur ne peut plus utiliser cette capacité contre le même attaquant jusqu'à ce qu'il finisse un repos long.





Evocateur (FP 9)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues quatre lanques au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts. L'évocateur est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu*, lumière*, rayon de givre*, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes*, projectile magique*, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, foulée brumeuse, fracassement**
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair*, boule de feu**
Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle*, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby*, cône de froid**
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs, mur de glace**
** sort d'évocation*

Sorts façonnés. Lorsque l'évocateur lance un sort d'évocation qui oblige d'autres créatures qu'il peut voir à effectuer un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de ces créature égal à 1 + niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre ce sort. Si un jet de sauvegarde réussi signifie que les créatures choisies ne devraient subir que la moitié des dégâts infligés par le sort, elles ne subissent aucun dégâts à la place.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Evocateur, disciple (FP 4)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 13 (16 avec *armure de mage*)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3
Compétences Arcanes +5, Tromperie +2, Perspicacité +3, Discrétion +5
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal, Primaire, Thayan
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Equipement spécial. L'évocateur possède deux parchemins d'armure de mage.

Sort mineur puissant. Lorsque l'évocateur lance un sort mineur de l'école de l'évocation et échoue son jet d'attaque, ou si la cible réussit son jet de sauvegarde, la cible subit quand même la moitié des dégâts du sort mineur mais ne souffre d'aucun autre effet.

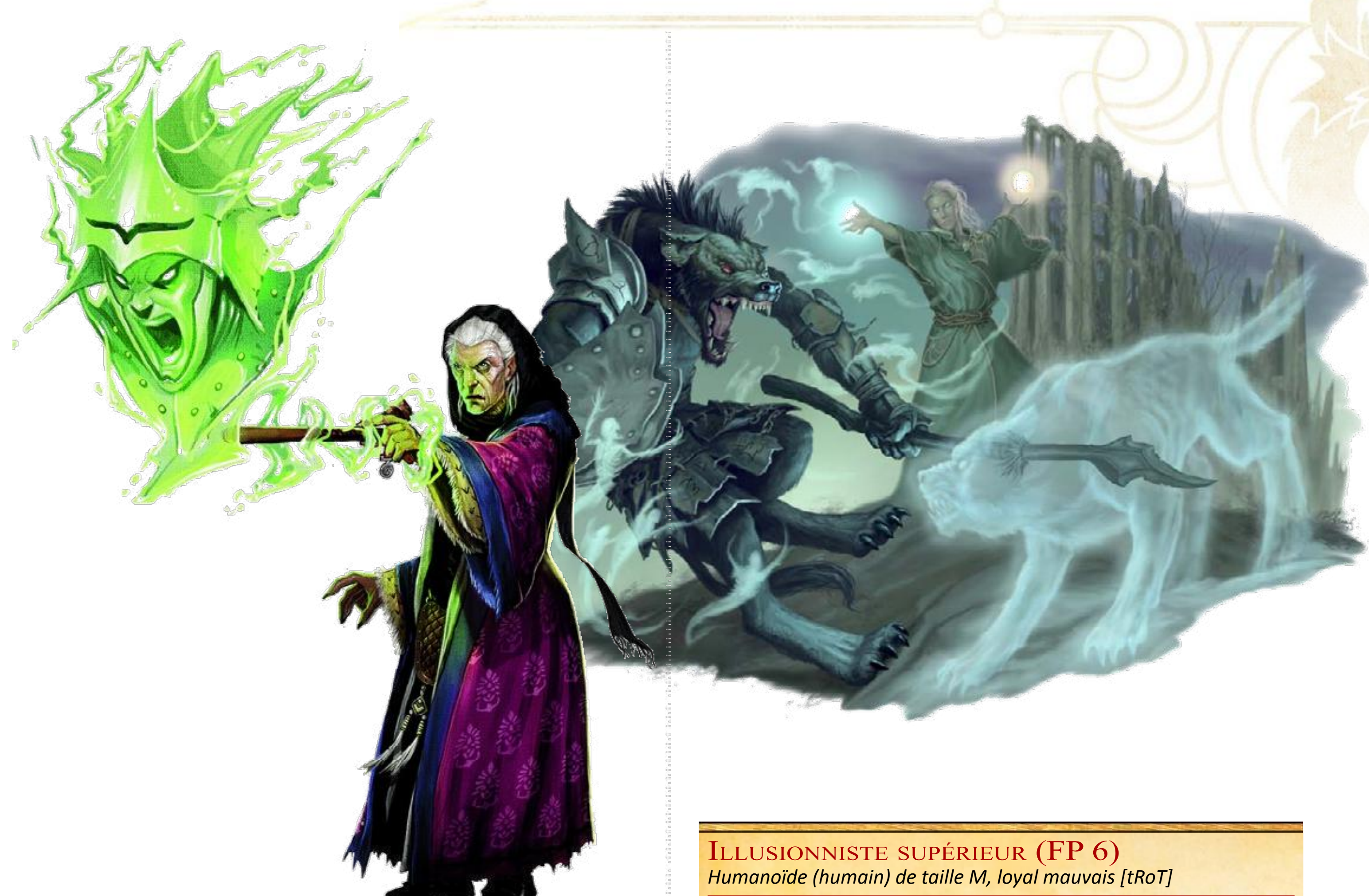
Sorts façonnés. Lorsque l'évocateur lance un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures qu'il peut voir, il choisit un nombre de ces créature égal à 1 + niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde et ne subissent aucun dégât si elles devaient normalement subir la moitié des dégâts du sort.

Sorts. L'évocateur est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, décharge électrique, rayon de givre, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *onde de choc, projectile magique, nappe de brouillard, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, foule brumeuse, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, boule de feu*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.



Illusionniste (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +2
Compétences Arcanes +5, Histoire +5
Sens Perception passive 10
Langues quatre lanques au choix
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts. L''illusionniste est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumières dansantes, main de mage, illusion mineure, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *couleurs dansantes*, déguisement*, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir*, invisibilité*, force fantasmagorique**
Niveau 3 (3 emplacements) : *image accomplie*, monture fantôme**
Niveau 4 (1 emplacement) : *assassin imaginaire**
** sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur*

Déplacement (Recharge après que l'illusionniste ait lancé un sort d'illusion de niveau 1 ou supérieur). En utilisant une action bonus, l'illusionniste projette une illusion magique qui fait apparaître l'illusionniste à quelques centimètres de sa véritable position ; de ce fait, toute créature a un désavantage aux jets d'attaque contre l'illusionniste. L'effet prend fin si l'illusionniste subit des dégâts, s'il est incapable d'agir, ou si sa vitesse de déplacement tombe à 0.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Illusionniste supérieur (FP 6)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [tRoT]

Classe d'armure 13 (16 avec *armure de mage*)
Points de vie 71 (11d8 + 22)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Tromperie +3, Perspicacité +5, Discrétion +6
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Draconique, Infernal, Primaire, Thayan
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Equipement spécial. L'illusionniste a un *bâton de feu*, et des parchemins de *porte dimensionnelle*, *feuille morte*, et *boule de feu*.

Sorts. L'illusionniste est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, illusion mineure, décharge électrique, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, orbe chromatique, couleurs dansantes*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, force fantasmagorique*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, image accomplie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, invisibilité supérieure*
Niveau 5 (2 emplacements) : *double illusoire, faux-semblant*
Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si tenu à deux mains.

Réactions

Double illusoire (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'une créature que l'illusionniste peut voir effectue un jet d'attaque contre lui, il peut interposer un double illusoire de lui-même entre lui et son attaquant. L'attaque rate automatiquement l'illusionniste, puis l'illusion est dissipée.





Invocateur (FP 6)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts. L'invocateur est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, main de mage, vaporisation de poison, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, serviteur invisible**
Niveau 2 (3 emplacements) : *nuée de dagues*, foulée brumeuse*, toile d'araignée**
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, nuage puant**
Niveau 4 (3 emplacements) : *tentacules noirs d'Evard*, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel*, invocation d'élémentaire**
** sort de l'école de l'invocation de niveau 1 ou supérieur*

Transposition (Recharge après que le invocateur ait lancé un sort d'invocation de niveau 1 ou supérieur). En utlisant une action bonus, l'invocateur se téléporte à 9 mètres maximum dans un espace inoccupé qu'il peut voir. S'il choisit à la place un espace à portée qui est occupé par une créature consentante de taille M ou P, ils se téléportent tous les deux, échangeant leur place.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Mage (FP 6)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Un mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Mage amélioré [ALS2]

On peut améliorer le **mage** comme indiqué ci-dessous sans que cela ne modifie son facteur de puissance.

Points de vie = 55 (10d8 + 10) ;
Caractéristiques = FOR 10, CON 12, INT 20, SAG 15, CHA 16 ;
Résistance aux dégâts de froid, feu, foudre, et tonnerre ;
Sorts. Lanceur de sorts de niveau 10 (DD 17, +7 à l'attaque de sorts) + 1 sort préparé supplémentaire de niveau 5.



Mage maléfique (FP 1)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [LMoP]

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3
Compétences Arcanes +5, Histoire +5
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Nain, Elfique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, main de mage, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne, foulée brumeuse*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d8 – 1) dégâts contondants.

Mage de bataille (FP 3)

Humanoïde (haut-elfe) de taille M, neutre mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +4
Compétences Arcanes +5, Tromperie +1, Perspicacité +2, Perception +2, Religion +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Brutacien, Draconique, Elfique, Gobelin, Sylvestre
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Héritage des fées. L'elfe a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. Le mage de bataille est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le mage de bataille a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, décharge électrique, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *grande foulée, onde de choc, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (2 emplacements) : *arme magique, foule brumeuse*

Magie de guerre. Lorsque le mage de bataille utilise son action pour lancer un sort mineur, il peut également utiliser son action bonus pour effectue une attaque d'arme.

Arme liée. A condition que son épée longue se trouve sur le même plan que lui, le mage de bataille peut utiliser son action bonus pour la téléporter dans sa main.

Actions

Attaques multiples. Le mage de bataille effectue deux attaques, soit d'épée longue, soit de dague.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Magicien drow (FP 2)

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [LMoP]

Classe d'armure 11 (14 avec *armure de mage*)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +4
Compétences Arcanes +5, Perception +4, Discrétion +3
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 14
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Equipement spécial. Le magicien possède un bâton de l'araignée.

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque.

Sorts. Le magicien est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le magicien a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage,décharge électrique, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, suggestion*

Actions

Bâton de l'araignée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 – 1) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de poison.



Magicien rouge (FP 2)
Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre [ALS1]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +3
Compétences Arcanes +5, Histoire +5
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Nain, Elfique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le magicien rouge est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le magicien a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, main de mage, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) *: immobilisation de personne, foulée brumeuse*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d8 – 1) dégâts contondants.



Nécromancien (FP 9)
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Résistances aux dégâts nécrotique
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sombre récolte (1/tour). Lorsque le nécromancien tue une créature qui n'est ni une créature artificielle ni un mort-vivant avec un sort de niveau 1 ou supérieur, le nécromancien récupère un montant de points de vie égal au double du niveau du sort, ou au triple du niveau du sort s'il s'agit d'un sort de nécromancie.

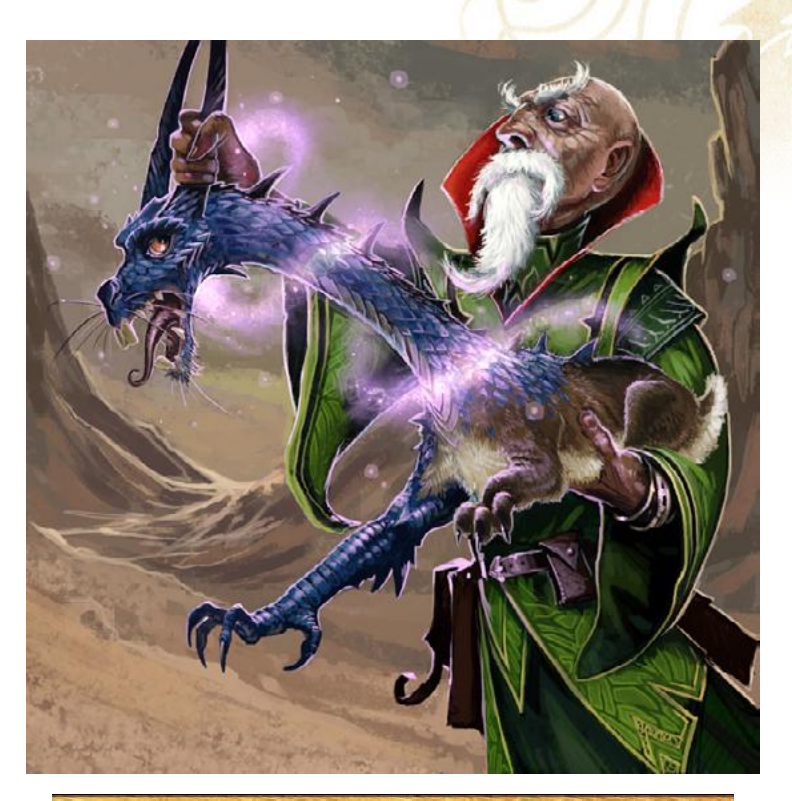
Sorts. Le nécromancien est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Le nécromancien a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, lumières dansantes, main de mage, réparation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *simulacre de vie*, armure de mage, rayon de poison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité*, rayon affaiblissant*, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts*, malédiction*, toucher du vampire**
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement*, porte dimensionnelle, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby, nuage mortel*
Niveau 6 (1 emplacement) *: cercle de mort**
** sort de l'école de la nécromancie de niveau 1 ou supérieur.*

Actions

Toucher nécrosant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts nécrotiques.





Nécromancien, initié (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [PotA]

Classe d'armure 11 (14 avec *armure de mage*)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Sag +1
Compétences Arcanes +5, Investigation +5, Médecine +1
Sens Perception passive 9
Langues Abyssal, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sombre récolte. Une fois par tour, lorsque le nécromancien tue une ou plusieurs créatures, qui ne sont ni des créatures artificielles ni des morts-vivants, avec un sort de niveau 1 ou supérieur, il récupère un montant de points de vie égal au double du niveau du sort.

Sorts. Le nécromancien est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Le nécromancien a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, illusion mineure, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *simulacre de vie, armure de mage, projectile magique, rayon de poison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *couronne du dément, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, toucher du vampire*

Animation rapide (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'un humanoïde de taille M ou P meurt dans un rayon de 9 mètres autour du nécromancien, il peut utiliser une action au cours de son tour suivant pour lancer animation des morts sur le cadavre de l'humanoïde, plutôt que d'utiliser le temps d'incantation normal.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Transmutateur (FP 5)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts. Le transmutateur est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le transmutateur a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *orbe chromatique, repli expéditif*, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *déguisement*, immobilisation de personne, déblocage**
Niveau 3 (3 emplacements) : *clignotement*, boule de feu, lenteur**
Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose*, peau de pierre*
Niveau 5 (1 emplacement) : *télékinésie**
** sort de l'école de la transmutation de niveau 1 ou supérieur.*

Pierre du transmutateur. Le transmutateur possède une pierre qu'il a fabriquée et qui confère à son porteur l'un des effets suivants :

- Vision dans le noir à 18 mètres.
- Une augmentation de 3 mètres à la vitesse tant que le porteur n'est pas encombré.
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.
- Résistances aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre, ou de tonnerre (au choix du transmutateur lorsqu'il détermine le bonus conféré par la pierre).

Si le transmutateur porte la pierre et lance un sort de transmutation de niveau 1 ou supérieur, il peut modifier l'effet de la pierre.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si tenu à deux mains.

Membres des Magiciens Rouges de Thay



Apprenti magicien rouge de Thay (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement non bon [TftYP]

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Thayen
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévot de la Crypte de la Ruine. Tant qu'il se trouve dans la Crypte de la Ruine, l'apprenti a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé et effrayé.

Sorts. L'apprenti est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). L'apprenti a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, main de mage, poigne électrique, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, détection de la magie, bouclier, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *flou, rayon ardent*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Chevalier de Thay (FP 8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [ALS7]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +5, Cha +5
Compétences Athlétisme +7, Tromperie +5, Intimidation +5
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Aura de protection. Un chevalier de Thay et les créatures qui leur sont amicales se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui ont la résistance aux dégâts des sorts.

Tatouage de lien. Le chevalier de Thay est lié par magie à n'importe quel magicien rouge Zulkir se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Si le chevalier de Thay se trouve dans un rayon de 18 mètres autour du zulkir, le chevalier peut utiliser sa réaction pour transférer sur lui la moitié des dégâts (arrondis à l'entier supérieur) que le zulkir subit. Cet effet dure jusqu'au début du prochain tour du chevalier de Thay, et l'effet prend fin si le chevalier de Thay est inconscient, incapable d'agir, ou tué.

Incantation. Le chevalier de Thay est un lanceur de sorts de niveau 10 . Sa caractéristique d'Incantation est le Charisme (sauvegarde DD 13, +5 au toucher lors d'attaques avec des sorts). Il a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, protection contre le Mal et le Bien, châtiment tonitruant*
Niveau 2 (3 emplacements) : *appel de monture, châtiment lumineux*
Niveau 3 (2 emplacements) : *châtiment aveuglant, dissipation de la magie*

Actions

Attaques multiples. Le chevalier de Thay effectue trois attaques avec une arme.

Coutille. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, ou portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Aspect effrayant (Recharge après un repos court ou long). Le chevalier de Thay diffuse par magie une aura menaçante. Chaque ennemi se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour du chevalier de Thay doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayé pendant 1 minute. Si une créature effrayée termine son tour dans un rayon de 9 mètres autour du chevalier de Thay, la cible peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Guerrier de Thay (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement non bon [TftYP]

Classe d'armure 16 (chemise de maille, bouclier)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Thayen
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévot de la Crypte de la Ruine. Tant qu'il se trouve dans la Crypte de la Ruine, le guerrier a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé et effrayé.

Tactiques de groupe. Le guerrier a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du guerrier se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le guerrier effectue deux attaques de corps à corps.

Epée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains..

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Magicien rouge, Zulkir (FP 12)

Humanoïde (toute race) de taille M, n'importe quel alignement [ALS7]

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)
Points de vie 99 (18d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Draconique, Elfique, Abyssal, Céleste, Infernal
Facteur de puissance 12 (8 400 XP)

Résistance à la magie. Le zulkir a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Résistance légendaire (3/jour). Si le zulkir éhcoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Secret des sortilèges. Lorsqu'un zulkir lance un sort via l'un de ses emplacements de sort, et que ce sort inflige des dégâts d'acide, de froid, de feu, de force, de foudre, nécrotiques, radiants, ou de tonnerre, il peut remplacer ce type de dégâts par un autre type de dégâts de cette liste.

Incantation. Le zulkir est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'Incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde DD 17, +9 au toucher lors d'attaque avec un sort). Le zulkir lance déguisement et invisibilité à volonté et a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation, poigne électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, bouclier, armure de mage*, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, image miroire, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, tempête de grêle*
Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *vision suprême**
Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
Niveau 9 (1 emplacement) : *nuée de météores*

*Le zulkir lance *armure de magie, vision suprême,* et *esprit impénétrable* sur lui-même avant le combat.

Tatouages d'absorption. Un zulkir peut utiliser sa réaction pour absorber un sort qui ne cible que lui et n'a pas de zone d'effet. Les effets du sort absorbé sont annulés, et l'énergie du sort - pas le sort lui-même - est stockée dans le tatouage magique du zulkir. L'énergie a un niveau égal à celui du sort lorsqu'il est lancé. Le tatouage magique peut absorber jusqu'à 20 niveaux d'énergie au maximum. Une fois que le tatouage magique a absorbé 20 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber. Si le zulkir est ciblé par un sort que le tatouage magique ne peut pas absorber, le tatouage magique n'a aucun effet sur ce sort.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Actions légendaires

Le zulkir peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le zulkir récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sort mineur (coûte 1 action). Le zulkir lance un sort mineur.

Sort de niveau 1 (coûte 1 action). Le zulkir lance un sort de niveau 1.

Sort de niveau 2 (coûte 2 actions). Le zulkir lance un sort de niveau 2.

Sort de niveau 3 (coûte 3 actions). Le zulkir lance un sort de niveau 3.

Ménestrels





Guetteur, Barde (FP 1)

Humanoïde (elfe de la lune) de taille M, chaotique bon [ALS1]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 41 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Cha +5
Compétences Arcanes +3, Tromperie +5, Persuasion +5, Perspicacité +3, Investigation +5, nature +3, Perception +5, Discrétion +5, Survie +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Elfique, Orque
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ennemis favoris (humains et orques). Le barde a l'avantage sur ses jets de Sagesse (Survie) et d'Intelligence en rapport avec des humains ou des orques.

Héritage des fées. Le barde a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Ouïe et vue aiguisées. Le barde a l'avantage sur ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue et sur l'ouïe.

Sorts. Le barde est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Le barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, moquerie cruelle*
Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, soins, détection de la magie, sommeil*
Niveau 2 (2 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité*

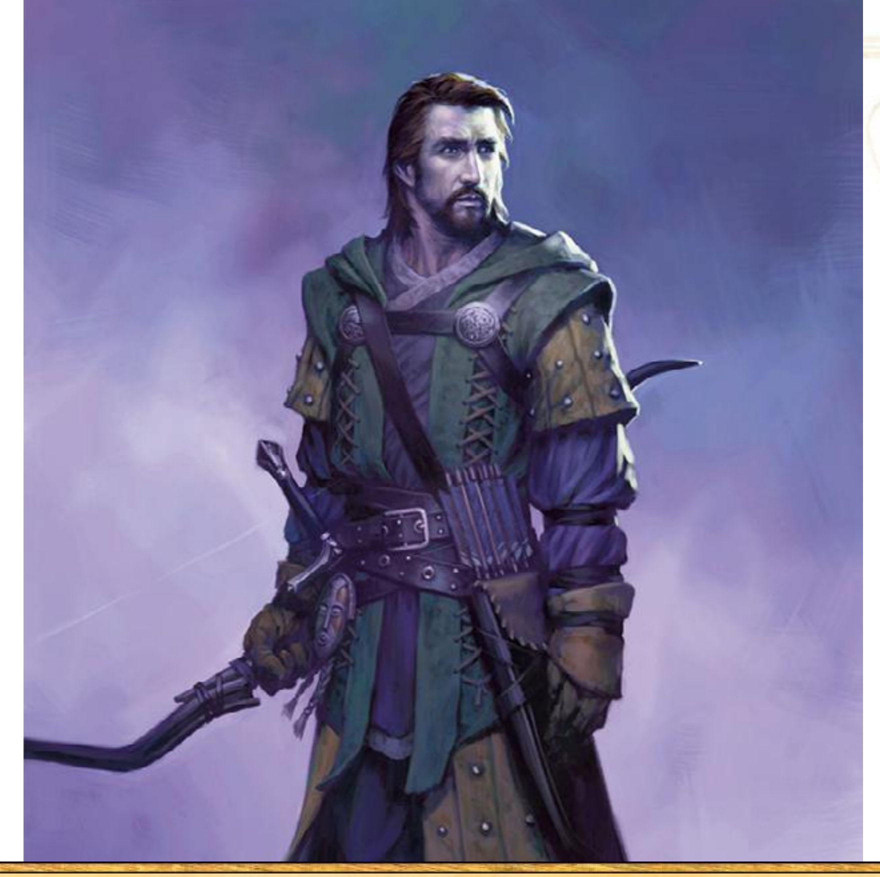
Actions

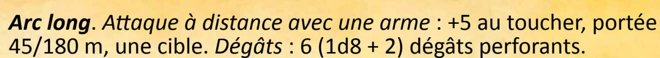
Attaques multiples. Le barde effectue trois attaques de corps à corps ou à distance.

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Inspiration (Recharge après un repos court ou long). Le barde choisit une créature se trouvant à 18 mètres maximum de lui et qui n'est pas déjà affectée par l'Inspiration. Jusqu'à la fin du prochain tour du barde, à condition qu'elle soit capable d'entendre et de comprendre le barde, la cible ajoute un d6 sur ses jets d'attaque et de sauvegarde.





Lanterne, Artus Cimber (FP 7)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon [ToA]

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 82 (15d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Jet de sauvegarde Dex +5, Cha +7
Compétences Tromperie +7, Histoire +9, Perspicacité +6, Survie +9
Immunité aux dégâts froid (tant qu'il est équipé de l'*Anneau de l'Hiver*)
Sens Perception passive 13
Langues Commun, Draconique, Nain, Gobelin
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Equipement spécial. Artus est équipé de l'*Anneau de l'Hiver*. Lui et l'anneau ne peuvent pas être ciblés par de la magie de l'école de la divination ni perçus à l'aide de moyens de scrutation magiques. Tant qu'il est lié à l'anneau et qu'il le porte, Artus cesse de vieillir et est immunisé aux dégâts de froid et aux effets du froid extrême.

Artus porte également *Marque-page*, une dague +3 qui possède des propriétés supplémentaires. En utilisant une action bonus, Artus peut active l'une des propriétés suivantes, à condition qu'il soit lié à la dague et qu'elle soit dégainée :

- Fait luire le gemme bleue incrustée dans le pommeau de la dague ou l'éteint. Lorsqu'elle luit, la gemme émet une lumière vive sur 6 mètres de rayon et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.
- Tranforme la dague en compas qui, tant qu'elle se trouve sur la paume d'Artus, pointe vers le nord.
- Permet de lancer *porte dimensionnelle* depuis la dague. Une fois que cette propriété est utilisée, elle peut pas être réutilisée avant le prochain lever de soleil.
- Permet de lancer *compulsion* (sauvegarde DD 15) depuis la dague. La portée du sort augmente de 27 mètres, mais le sort ne cible que les araignées de type bête. Une fois que cette propriété a été utilisée, elle ne peut pas être réutilisée avant le prochain lever de soleil.

Actions

Attaques multiples. Artus effectue trois attaques avec Marque-page ou son arc long.

Marque-page. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d4 + 5) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Anneau de l'Hiver. L'*Anneau de l'Hiver* possède 12 charges et récupère toutes les charges dépensées chaque jour au lever du soleil. Tant qu'il est lié avec l'anneau et qu'il en est équipé, Artus peut dépenser le nombre nécessaire de charges afin d'activer l'une des propriétés suivantes :

- Artus peut dépenser 1 charge et utiliser l'anneau pour faire chuter la température dans une zone sphérique de 36 mètres de rayon centrée sur un point qu'il peut voir et situé à 90 mètres de lui maximum. La température dans la zone descend de 10 degrés chaque minute jusqu'à un minimum de -34 degrés Celsius. Du givre et de la glace commencent à se former sur les surfaces lorsque la température tombe aux alentours de 0 degré. Cet effet est permanent à moins que Artus n'utilise l'anneau pour mettre fin à ce effet (1 action), auquel cas la température redevient progressivement normale dans la zone à raison d'une augmentation de 5 degrés par minute.
- Artus peut lancer l'un des sorts suivants depuis l'anneau (sauvegarde des sorts DD 17) en dépensant le nombre nécessaire de charges : *Main de Bigby* (2 charges ; la main est faite de glace, est immunisée aux dégâts de froid, et inflige des dégâts contondants au lieu de dégâts de force), *cône de froid* (2 charges), *gélification* (3 charges ; comme *pétrification* sauf que la cible est changée en glace solide possédant la densité et la durabilité de la pierre), *tempête de grêle* (2 charges), *sphère glaciale d'Otiluke* (3 charges), *tempête de neige* (1 charge), *croissance d'épines* (1 charge ; les épines sont faites de glace), ou *mur de glace* (2 charges).
- Artus peut dépenser le nombre nécessaire de charges et utiliser l'anneau pour créer soit un objet inanimé en glace (2 charges) soit une créature animée en glace (4 charges). L'objet de glace ne peut avoir aucune composante mobile, et soit être capable de tenir dans un espace de 3 mètres de côté, et possède la densité et la durabilité du métal ou de la pierre (au choix d'Artus). La créature de glace doit être modelée afin de ressembler à une bête de FP 2 ou inférieur. La créature de glace possède les mêmes statistiques que la bête dont elle est le modèle, mises à part les modifications suivantes : la créature est une créature artificielle qui possède la vulnérabilité ax dégâts de feu, l'immunité aux dégâts de froid et de poison, et l'immunité aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, et empoisonné. La créature de glace n'obéit qu'aux ordres de son créateur. L'objet ou la créature de glace apparaissent dans un espace inoccupé se trouvant à 18 mètres d'Artus au maximum. Ils se change en une flaque d'eau normale au bout de 24 heures ou lorsqu'ils tombent à 0 point de vie. Dans un environnement de chaleur extrême, ils perdent 5 (1d10) points de vie chaque minute étant donné qu'ils fondent.

Moines





Adepte des arts martiaux (FP 3)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 16
Points de vie 60 (11d8 + 11)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Perspicacité +5, Discrétion +5
Sens Perception passive 13
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Défense sans armure. Tant que l'adepte ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Actions

Attaques multiples. L'adepte effectue trois attaques à mains nues ou trois attaques de fléchette.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature, l'adepte peut choisir l'un des effets supplémentaires suivants :

- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de faire tomber un objet qu'elle tient (choisi par l'adepte).
- Le cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être jetée à terre.
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'adepte.

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade de projectiles. Lorsqu'il est touché par une attaque à distance avec une arme, l'adepte peut dévier le projectile qui le frappe. Les dégâts qu'il subit de l'attaque sont réduits de 1d10 + 3. Si les dégâts sont réduits à 0, l'adepte attrape le projectile s'il est suffisamment petit pour pouvoir tenir dans une main et que l'adepte a une main de libre.

Initié aux arts martiaux (FP 1/2)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 14
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +3, Perception +4
Sens Perception des vibrations à 3 m, Perception passive 14
Langues Commun
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Défense sans armure. Tant que l'initié ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Mouvement sans armure. Tant que l'initié ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa vitesse de déplacement au sol augmente de 3 mètres (bonus inclus ci-dessus).

Actions

Attaques multiples. L'initié effectue deux attaques de corps à corps.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Réactions

Parade. L'initié augmente sa CA de 2 points contre une attaque d'arme de corps à corps ou à distance qui devrait le toucher. Pour ce faire, l'initié doit voir l'attaquant.



Moine aveugle (FP 5)

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 16
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Perspicacité +5, Perception +5
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions aveuglé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 15
Langues Commun, Terreux
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Évasion. Si le moine est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le moine ne subit aucun dégât si elle réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Frappe étourdissante (Recharge 5-6). Lorsque le moine touche une cible avec une attaques d'arme de corps à corps, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du moine.

Défense sans armure. Tant que le moine ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Sagesse.

Mouvement sans armure. Tant que le moine ne porte pas d'armure ni de bouclier, sa vitesse de déplacement au sol augmente de 6 mètres (bonus inclus ci-dessus).

Actions

Attaques multiples. Le moine effectue trois attaques de corps à corps.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts ***contondants.***

Réactions

Parade et contre. Le moine augmente sa CA de 2 points contre une attaque d'arme de corps à corps ou à distance qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit être capable de percevoir l'attaquant avec sa vision aveugle. Si l'attaque échoue, le moine peut effectue une attaque de corps à corps contre l'attaquant s'il se trouve à sa portée.



Mystificateur profane (FP 1)

Humanoïde (gnome) de taille P, neutre [HotDQ]

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 22 (4d6 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +4
Compétences Acrobatie +5, Tromperie +3, Perspicacité +2, Perception +4, Persuasion +3, Discrétion +7
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Gnome, Gobelin, Sylvestre
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Action fourbe. Le mystificateur peut utiliser son action bonus pour effectuer l'action Foncer, Se Désengager, ou Se Cacher.

Connaissances gnomes. Le mystificateur a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme contre la magie.

Sorts. Le mystificateur est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Jamna a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, illusion mineure, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (3 emplacements) : *charme personne, déguisement, grande foulée, couleurs dansantes*

Actions

Attaques multiples. Le mystificateur effectue deux attaques d'épée courte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 9 (1d6 + 3 + 1d6) dégâts perforants si la cible est de taille M ou supérieure.

Ordre du Gantelet

Paladin (FP 4)

Humanoïde (demi-orque) de taille M, loyal bon [ALS1]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +4
Compétences Athlétisme +7, Perspicacité +4, Intimidation +4, Perception +4, Religion +3
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Bravoure. Le paladin a un avantage sur ses jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Endurance tenace (Recharge après un repos long). Si le paladin tombe à 0 point de vie, il tombe à la place à 1 point de vie.

Armes bénies. Les attaques d'armes du paladin sont magiques et en argent.

Châtiment divin. En utilisant une action bonus, le paladin peut dépenser un emplacement de sort pour que son attaque d'arme de corps à corps inflige par magie 9 (2d8) dégâts radiants supplémentaires. Ce bonus dure jusqu'à la fin du tour. Si le paladin dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au premier.

Sorts. Le paladin est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Le paladin a préparé les sorts de paladin suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : *bénédiction, soins, détection du Mal et du Bien, protection contre le Mal et le Bien, sanctuaire, châtiment tonitruant*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, arme magique, zone de vérité*

Actions

Attaques multiples. Le paladin effectue deux attaques de corps à corps.

Hache d'arme. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants ou 18 (3d8 + 5) dégâts tranchants en cas de coup critique.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Sens divin (2/Recharge après un repos long). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le paladin détecte la présence des célestes, des fiélons, et des morts-vivants dans un rayon de 18 mètres autour de lui.





Barde (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +3
Compétences Acrobaties +4, Perception +5, Représentation +6
Sens Perception passive 15
Langues deux langues aux choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le barde est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Le barde a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, main de mage, moquerie cruelle*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne, mot de guérison, héroïsme, sommeil, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *invisibilité, fracassement*

Chant de repos. Le barde peut chanter une chanson pendant qu'il prend un repos court. Tout allié qui entend sa chanson récupère 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense un Dé de Vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le barde peut également bénéficier du Chant de repos.

Raillerie (2/jours). Le barde peut utiliser une action bonus au cours de son tour pour cibler une créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Si la cible peut entendre le barde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 sous peine de subir un désavantage sur ses jets de caractéristique, d'attaque, et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du barde.

Actions

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Foule de villageois (FP 3)

Nuée de taille Gig d'humanoïdes de taille M, neutre [ALS4]

Classe d'armure 10
Points de vie 184 (16d20 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Immunité aux conditions charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi
Sens Perception passive 9
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Torches. Les torches de la foule de villageois répandent une lumière faible dans un rayon de 9 mètres autour de la foule et à l'intérieur de la foule.

Nuée. La foule peut occuper la même espace que d'autres créatures, et vice versa, et la foule peut passer au travers de tout espace suffisamment large pour qu'une créature de taille M passe au travers. La foule ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner de points de vie temporaires.

Actions

Attaques multiples. La foule effectue 4 attaques par tour.

Torches. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (4d4) dégâts contondants + 3 (1d6) dégâts de feu ou 5 (2d4) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts de feu si la foule ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Bâtons. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts contondants ou 7 (2d6) dégâts contondants si la foule ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins.

Pierres. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 6/18 m, une créature. *Dégâts* : 10 (4d4) dégâts contondants ou 5 (2d4) dégâts contondants si la foule ne possède plus que la moitié de ses points de vie ou moins**.**





Journaliste (FP 1/8)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon [ALS1]

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Int +3, Cha +3
Compétences Perspicacité +2, Investigation +5, Perception +2, Persuasion +5
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Draconique, Elfique, Gobelin
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Chance du reporter. Lorsque le journaliste échoue un jet de sauvegarde ou de caractéristique, il doit relancer ce jet. Il doit conserver le résultat du second jet, que ce soit un échec ou une réussite.

Ouïe aiguisée. Le journaliste a un avantage sur ses jets de Sagesse (Perspicacité) effectués pour déterminer si quelqu'un est en train de lui mentir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Noble (FP 1/8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Perspicacité +4, Persuasion +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le noble augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Roturier (FP 0)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Religieux

Acolyte (FP 1/4)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sorts. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins*

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Cultiste (FP 1/8)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [MM]

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Dévotion obscure. Le cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Cultiste, chef de cabale (FP 1/8)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Tromperie +5, Perception +5
Sens Perception passive 10
Langues Commun plus une autre langue au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Dévotion obscure. Le cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Réactions

Parade. Le cultiste augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Cultiste, exécutant du culte (FP 1)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 32 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Perception +6, Discrétion +5
Sens Perception passive 16
Langues Commun plus une autre langue au choix
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Dévotion obscure. Le cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Attaque sournoise (1/tour). Le cultiste inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du cultiste qui n'est pas incapable d'agir et que le cultiste n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le cultiste effectue deux attaques de corps à corps.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Fanatique (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon [MM]

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Persuasion +4, Religion +2
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévotion obscure. Le fanatique a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Sorts. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Un fanatique a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques de corps à corps.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Fanatique avec bouclier [ALS2]

Vous pouvez donner un bouclier au fanatique (CA 15) sans que cela ne modifie son facteur de puissance.

Hérétique (FP 1/4)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre [ALS1]

Classe d'armure 12 (armure de peaux)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Dévotion obscure. L'hérétique a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Sorts. L'hérétique est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). L'hérétique a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée*
Niveau 1 (2 emplacements) : *injonction, blessure*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.







Prêtre (FP 2)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [MM]

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Éminence divine. En utilisant une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme de corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage perdure jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau supérieur au 1er.

Sorts. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, sanctuaire, soins*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, gardiens spirituels*

Actions

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants.

Prêtre FP 2 plus résistant [ALS2]

Vous pouvez appliquer les modifications suivantes au prêtre sans que cela ne modifie son FP.

Classe d'armure : 16 (armure d'écailles et bouclier)
Caractéristiques : For 14 (+2)
ACTIONS : ***Morgenstern*** : *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants.

Prêtre maléfique FP 2 [ALS2]

En plus de modifier la liste de sorts du prêtre, vous pouvez remplacer les dégâts radiants infligés par le trait Eminence divine par des dégâts nécrotiques.

Prêtre de guerre (FP 9)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +7
Compétences Intimidation +5, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Un prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, réparation, stabilisation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, faveur divine, mot de guérison, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle, arme magique, prière de guérison, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *lueur d'espoir, aura du croisé, dissipation de la magie, esprits gardiens, réanimation, marche sur l'onde*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement, gardien de la foi, peau de pierre*
Niveau 5 (1 emplacement) : *colonne de flamme, soins de groupe, immobilisation de monstre*

Actions

Attaques multiples. Le prêtre effectue deux attaques au corps à corps.

Maillet. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Réactions

Coup au but (Recharge après un repos court ou long). Le prêtre confère un bonus de +10 au jet d'attaque qu'il effectue ou qu'une autre créature se trouvant à 9 mètres maximum de lui effectue. Le prêtre peut effectuer ce choix après que le jet soit lancé, mais avant de savoir si le coup touche ou échoue.



Prêtre du Kraken (FP 5)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement mauvais [VGM]

Classe d'armure 10
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Perception passive 15
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Amphibien. Le prêtre peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du prêtre est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *injonction, création ou destruction d'eau*
3/jour chacun : *contrôle de l'eau, ténèbres, respiration aquatique, marche sur l'onde*
1/jour chacun : *appel de la foudre, tentacules noirs d'Evard*

Actions

Contact tonitruant. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 27 (5d10) dégâts de tonnerre.

La Voix du Kraken (Recharge après un repos court ou long). Un kraken parle au travers du prêtre d'une voix tempétueuse audible à 90 mètres à la ronde. Les créatures choisies par le prêtre et qui peuvent entendre les paroles du kraken (qui sont prononcées en Abyssal, en Infernal, ou en Primaire) doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14 sous peine d'être effrayées pendant 1 minute. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Shaman Uthgardt (FP 2)

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [SKT]

Classe d'armure 13 (armure de peaux)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Compétences Médecine +4, Nature +4, Perception +4, Survie +6
Sens Perception passive 14
Langues Bothii, Commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

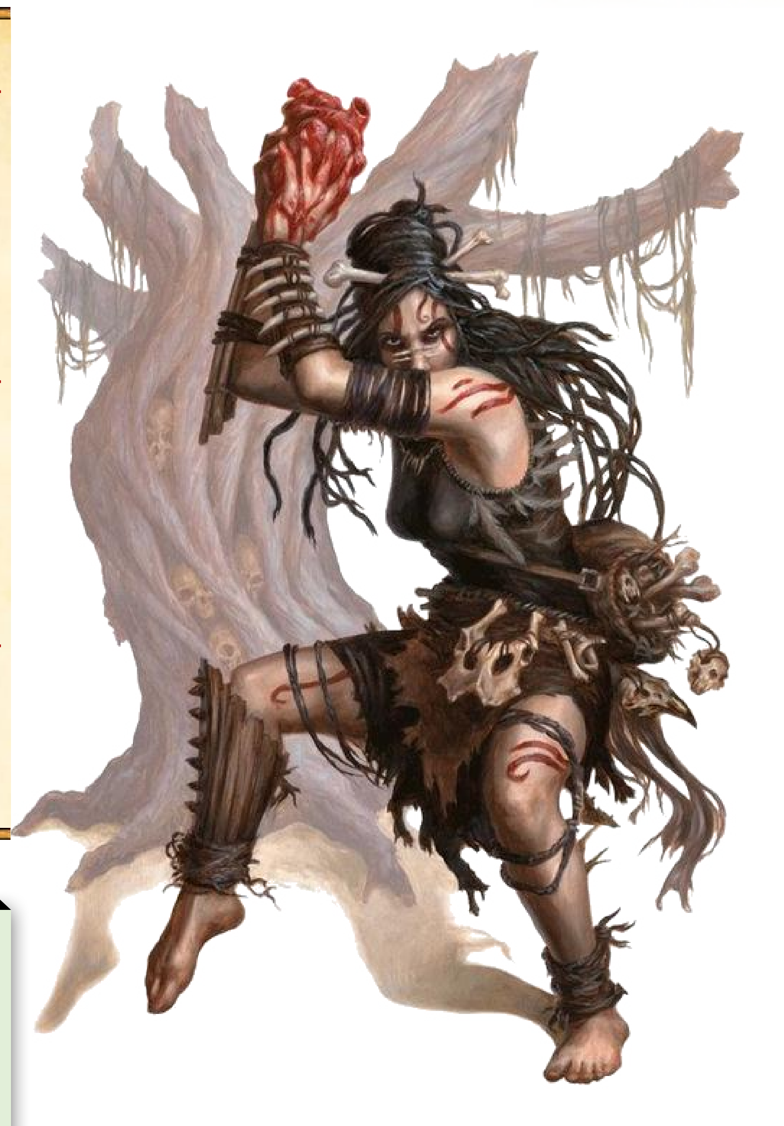
Sorts innés. Le shaman peut lancer de manière innée les sorts suivants (jets de sauvegarde contre ses sorts DD 12 ; +4 au toucher avec les attaques de sort) à l'aide de son fagot sacré.

A volonté : *lumières dansantes, main de mage, message, thaumaturgie*
1 / jour chacun : *augure, malédiction, cordon de flèches, détection de la magie, maléfice, prière de guérison, communication avec les morts, esprits gardiens*

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts*: 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.



Sorts de tribu du Shaman Uthgardt [ALS2]

En fonction de la tribu à laquelle appartient le shaman Uthgardt, la liste des sorts qu'il peut lancer une fois par jour via son trait Sorts innés est complétée par un certain nombre de sorts supplémentaires comme indiqué ci-dessous.

Lion noir : *animation des morts, contact glacial, mort simulée, réanimation*

Corbeau noir : *messager animal* (corbeau uniquement), *feuille morte, métamorphose* (en corbeau uniquement)

Ours bleu : *amélioration de caractéristique* (endurance de l'ours uniquement), *héroïsme*

Elan : *repli expéditif, appel de monture* (élan uniquement), *rapidité*

Loup gris : *sens animal* (loup et loup sanguinaire uniquement), *rayon de lune, communication avec les animaux* (loup et loup sanguinaire uniquement)

Grand ver : *aura du croisé, faveur divine, lueurs hypnotiques*

Griffon : *feuille morte, vol*

Poney céleste : *faveur divine, feuille morte, éclair*

Tigre rouge : *sens animal* (tigre uniquement), *amélioration de caractéristique* (grâce féline uniquement), *saut*

Bête du tonnerre : *amélioration de caractéristique* (force du taureau uniquement), *passage sans trace, peau de pierre*

Arbre fantôme : *peau d'écorce, druidisme, compréhension végétale, croissance végétale*

Sorciers



Sorcier (FP 3)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique mauvais [ALS2]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4
Compétences Tromperie +4, Perception +4, Religion +2, Discrétion +5
Sens Vision diabolique à 36 m, Perception passive 14
Langues Commun plus une autre langue au choix
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Dévotion obscure. Le sorcier a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Vision diabolique. Le sorcier peut voir normalement dans les ténèbres, magiques ou non, à une distance maximale de 36 mètres.

Masque aux mille visages. Le sorcier peut lancer le sort déguisement à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il possède 2 emplacements de niveau 2 pour lancer les sorts suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *protection contre les armes, décharge occulte, amis*
Niveau 1 : *charme-personne, maléfice, éclair de sorcière*
Niveau 2 : *nuée de dagues, ténèbres*
Niveau 3 : *toucher du vampire*

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Sorcier de l'Archi-fée (FP 4)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 11 (14 avec *armure de mage*)
Points de vie 49 (11d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +3, Cha +6
Compétences Arcanes +2, Tromperie +6, Nature +2, Persuasion +6
Immunités aux conditions charmé
Sens Perception passive 11
Langues deux langues au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *déguisement, armure de mage (personnel uniquement), image silencieuse, communication avec les animaux*
1/jour : *invocation de fée*

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte, amis, lumières dansantes, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, moquerie cruelle*
Niveau 1-5 (3 emplacements de niveau 5) : *clignotement, charme-personne, porte dimensionnelle, domination de bête, lueur féerique, peur, immobilisation de monstre, foulée brumeuse, force fantasmagorique, sommeil, faux-semblant*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Disparition brumeuse (Recharge après un repos court ou long). Lorsqu'il subit des dégâts, le sorcier devient invisible et se téléporte à 18 mètres maximum dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il reste invisible jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il attaque, effectue un jet de dégâts, ou lance un sort.



Sorcier du Fiélon (FP 7)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +7
Compétences Arcanes +4, Tromperie +7, Persuasion +7, Religion +4
Résistances aux dégâts tranchant d'attaques non-magiques effectuées avec des armes qui ne sont pas en argent
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues deux langues au choix (généralement l'Abyssal ou l'Infernal)
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *modification d'apparence, lévitation (personnel uniquement), armure de mage (personnel uniquement), image silencieuse, simulacre de vie*
1/jour chacun : *esprit faible, doigt de mort, changement de plan*

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte, trait de feu, amis, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1-5 (4 emplacements de niveau 5) : *bannissement, mains brûlantes, colonne de flamme, représaille infernale, cercle magique, rayon ardent, scrutation, nuage puant, suggestion, mur de feu*

Chance du ténébreux (Recharge après un repos court ou long). Lorsque le sorcier effectue un jet de caractéristique ou de sauvegarde, il peut ajouter un d10 à son jet. Il peut ajouter son d10 après avoir fait le jet initial mais avant de connaître les effets découlant de son jet.

Actions

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts de feu.

Sorcier du Grand ancien (FP 6)

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement [VGM]

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 91 (14d8 + 28)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +7
Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Résistances aux dégâts psychique
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues deux langues au choix, télépathie à 9 m
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *détection de la magie, saut, lévitation, armure de mage (personnel uniquement), communication avec les morts*
1/jour chacun : *vision suprême, porte magique*

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, décharge occulte, guide, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1-5 (3 emplacements de niveau 5) : *armure d'Agathys, tentacules d'Hadar, couronne du dément, clairvoyance, contact avec les plans, détection de pensées, porte dimensionnelle, murmure dissonant, domination de bête, télékinésie, toucher du vampire*

Aura chuchotante. Au début de chacun des tours du sorcier, chaque créature choisie par le sorcier et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts psychiques, à condition que le sorcier ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Liste des Personnages Spéciaux

Repaire de Aerisi (Node de l'Air)

Tant qu'elle se trouve dans cette node, Aerisi gagne une utilisation supplémentaire de son trait **Résistance Légendaire.**

Actions de repaire

Si Aerisi se trouve dans la Node de L'Air et que Yan-C-Bin n'y est pas, Aerisi peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), Aerisi utilise une action de repaire pour lancer un de ses sorts de niveau 3 ou inférieur, sans que cela ne lui coûte de composante matérielle ni d'emplacement de sort. Elle ne peut pas lancer le même sort deux tours de suite, elle peut néanmoins continuer à se concentrer sur un sort qu'elle a lancé en tant qu'action de repaire. Aerisi ne peut plus utiliser d'action de repaire tant qu'elle se concentre sur un sort qu'elle a lancé en tant qu'action de repaire.

Si Aerisi lance *invisibilité* en utilisant une action de repaire, elle absorbe en même temps le pouvoir de la Node de l'Air. En faisant cela, elle récupère 15 (3d8 + 2) points de vie.



Aerisi Kalinoth

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 13 (16 avec armure de mage)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes +6, Histoire +6, Perception +3
Résistances aux dégâts foudre
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues Aérien, Commun, Elfique
Facteur de puissance 7 (2 900 XP), ou 9 (5 000 XP) avec action de repaire

Défaite hurlante. Lorsque Aerisi tombe à 0 point de vie, son corps disparaît dans une tornade hurlante qui se disperse rapidement et sans faire de dégâts. Tout ce qu'elle porte et transporte reste derrière elle.

Résistance légendaire (2/jour). Si Aerisi échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Héritage des fées. Aerisi a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. Aerisi est une lanceuse de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Aerisi a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *rafale, main de mage, message, prestidigitation, rayon de givre, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne, feuille morte, armure de mage, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *tourbillon de poussière, bourrasque, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *vol, forme gazeuse, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle, sphère de tempête*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel, faux semblant (lancé chaque jour)*
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaine d'éclair*

Actions

Girouette (lance). *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d6 + 6) dégâts perforants, ou 10 (1d8 + 6) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectue une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de foudre.



Baba Lysaga

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais [CoS]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +7
Compétences Arcanes +13, Religion +13
Sens Perception passive 13
Langues Abyssal, Commun, Draconique, Nain, Géant
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)

Métamorphe. Baba Lysaga peut utiliser une action pour se transformer en une nuée d'insectes (volants), ou retrouver sa véritable forme. Tant qu'elle est sous forme de nuée, elle possède une vitesse de déplacement au sol de 1,50 mètre et une vitesse de vol de 9 mètres. Tout ce qu'elle porte se transforme avec elle, mais pas ce qu'elle transporte.

Bénédiction de la Mère-Nuit. Baba Lysaga est protégée contre la divination magique, comme si elle était protégée par un sort d'non-détection.

Sorts. Baba Lysaga est un lanceur de sorts de niveau 16. Sa caractéristique de sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Baba Lysaga a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, projectile magique, sommeil, éclair de sorcière*
Niveau 2 (3 emplacements) : *couronne du dément, agrandissement/réduction, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, boule de feu, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, tentacules noires d'Evard, métamorphose*
Niveau 5 (2 emplacements) : *nuage mortel, mission, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *illusion programmée, vision suprême*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de la mort, mirage*
Niveau 8 (1 emplacement) : *mot de pouvoir d'étourdissement*

Actions

Attaques multiples. Baba Lysaga effectue trois attaques de bâton.

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants si tenu à deux mains.

Invocation de nuées d'insectes (Recharge après un repos court ou long). Baba Lysaga invoque 1d4 nuées d'insectes. Une nuée invoquée apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 18 mètres autour de Baba Lysaga et agit comme son alliée. Elle reste présente jusqu'à ce qu'elle meure ou jusqu'à ce que Baba Lysaga la renvoie en utilisant une action.



Drannin Tranch'heaume

Humanoïde (nain d'écu) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4
Résistances aux dégâts froid, poison
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Nain
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Drannin peut utiliser une action supplémentaire.

Brute. Lorsque Drannin touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Résistance naine. Drannin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison.

Indomptable (Recharge après un repos court ou long). Drannin peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

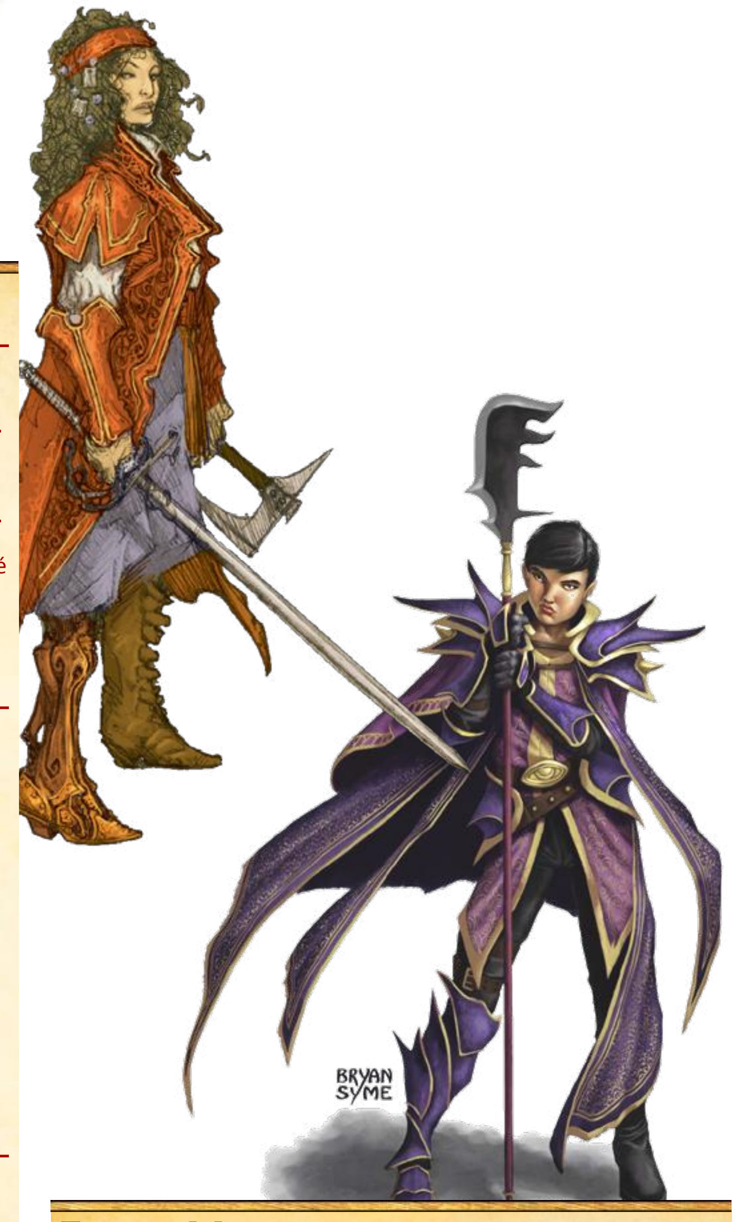
Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Drannin peut utiliser une action bonus pour récupérer 16 (1d10 + 11) points de vie.

Equipement spécial. Drannin porte une amulette de contrôle pour son gardien animé (voir Bestiaire 1) et un anneau de résistance au froid. Il possède également une potion de Force de géant du froid.

Actions

Attaques multiples. Drannin effectue trois attaques de grande hache.

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.



Ezmerelda d'Avenir

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon [CoS]

Classe d'armure 17 (armure de cuir clouté +1)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +3
Compétences Acrobaties +7, Arcanes +6, Tromperie +9, Perspicacité +3, Médecine +3, Perception +6, Représentation +6, Escamotage +7, Discrétion +7, Survie +6
Sens Perception passive 16
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Equipement spécial. En plus de son amrure magique et de ses armes magiques, Ezmerelda possède deux *potions de soins supérieur,* six fioles d'eau bénite, et trois pieux en bois.

Sorts. Ezmerelda est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Ezmerelda a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, manipulation à distance, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *protection contre le Bien et le Mal, projectile magique, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *vision dans le noir, déblocage, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *clairvoyance, éclair, cercle magique*
Niveau 4 (1 emplacement) : *invisibilité supérieure*

Actions

Attaques multiples. Ezmeralda effectue trois attaques : deux de rapière +1 et une de hache +1 ou d'épée courte en argent.

Rapière +1. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Hache +1. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Epée courte en argent. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Malédiction (recharge après un repos long). Ezmerelda cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres d'elle maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être maudite. Tant qu'elle est maudite, la cible est vulnérable à un type de dégâts au choix d'Ezmerelda. La malédiction dure jusqu'à ce qu'un sort de *restauration supérieure*, *délivrance des malédictions,* ou tout magie similaire lui soit lancée. Lorsque la malédiction prend fin, Ezmerelda subit 3d6 dégâts psychiques.

Mauvais œil (Recharge après un repos long ou court). Ezmerelda cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 3 mètres d'elle maximum et lance l'un des sorts suivants sur la cible (sauvegarde DD 14), sans qu'elle n'ait besoin des composantes somatiques et matérielles : *amitié avec les animaux, charme personne,* ou *immobilisation de personne*. Si la cible réussit son jet de sauvegarde initial, Ezmerelda est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Une fois qu'une cible a réussi un jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée au Mauvais œil de tous les Vistani pendant 24 heures.

Frulam Mondath

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +4
Compétences Tromperie +4, Histoire +2, Religion +2
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Draconique, Infernal
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Frulam est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Frulam a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacré, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, mot de guérison, sanctuaire*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne, arme spirituelle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *mot de guérison de groupe, esprits gardiens*

Actions

Attaques multiples. Frulam effectue deux attaques de hallebarde.

Hallebarde. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts contondants.

Repaire de Gar (Node de l'Eau)

Tant qu'il se trouve dans cette node, Gar gagne une utilisation supplémentaire de son trait **Résistance Légendaire.**

Actions de repaire

Si Gar se trouve dans la Node de l'Eau et que Olhydra n'y est pas, Gar peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), Gar utilise une action de repaire pour effectuer une Attaques multiples ou pour lancer un de ses sorts de niveau 3 ou inférieur, sans que cela ne lui coûte de composante matérielle ni d'emplacement de sort. Il ne peut pas lancer le même sort deux tours de suite, il peut néanmoins continuer à se concentrer sur un sort qu'il a lancé en tant qu'action de repaire. Il ne peut plus utiliser d'action de repaire tant qu'il se concentre sur un sort qu'il a lancé en tant qu'action de repaire. Son utilisation favorite de cette capacité est pour lancer les sorts *soins* ou *appel de la foudre*.

Si Gar lance *soins* en utilisant une action de repaire, il absorbe en même temps le pouvoir de la Node de l'Eau. En faisant cela, il récupère le montant maximum de points de vie que peut rendre le sort (28).

Gar Brise-quille

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Compétences Nature +8, Survie +8
Résistances aux dégâts froid
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Aquatique
Facteur de puissance 9 (5 000 XP), ou 13 (10 000 XP) avec action de repaire

Amphibien. Gar peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (2/jour). Si Gar échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Sorts. Gar est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Gar a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, résistance, manipulation de l'eau*
Niveau 1 (4 emplacements) : *création ou destruction d'eau, soins, nappe de brouillard, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *vision dans le noir, immobilisation de personne, protection contre le poison*
Niveau 3 (3 emplacements) : *appel de la foudre, raz de marée, giboulée*
Niveau 4 (3 emplacements) : *contrôle de l'eau, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *scrutation*

Marche sur l'onde. Gar peut se tenir debout et se déplacer sur les surfaces liquides comme si elles étaient un sol solide.

Fin aquatique. Lorsque Gar tombe à 0 point de vie, son corps se liquéfie en une flaque d'encre qui se disperse rapidement. Tout ce qu'il porte et transporte reste derrière lui.

Actions

Attaques multiples. Gar effectue deux attaques de corps à corps : une de pince et une avec Noyade.

Pince. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce que la cible ne soit plus agrippée, Gar ne peut pas effectuer d'attaque de pince contre une autre créature.

Noyade (trident). *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, + 4 (1d8) dégâts de froid.





Grisha

Humanoïde (humain damari) de taille M, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +5
Compétences Persuasion +5, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Grisha est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Grisha a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, faveur divine, blessure, protection contre le Bien, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) *: flamme éternelle, immobilisation de personne, arme magique, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, dissipation de la magie, esprits gardiens*

Actions

Attaques multiples. Grisha effectue deux attaques de fléau +1.

Fléau +1. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Langdedrosa Colère-bleue

Humanoïde (demi-dragon) de taille M, loyal mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 57 (6d12 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +6, Con +5
Compétences Athlétisme +6, Intimidation +3, Perception +4
Résistances aux dégâts foudre
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Sursaut (Recharge après un repos court ou long de Langdedrosa). Au cours de son tour, Langdedrosa peut utiliser une action supplémentaire.

Critique amélioré. Les attaques d'arme de Langdedrosa sont considérées comme un critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Actions

Attaques multiples. Langdedrosa effectue deux attaques, soit d'épée à deux mains, soit de lance.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distanceavec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Langdedrosa crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



Madame Eva

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre [CoS]

Classe d'armure 10
Points de vie 88 (16d8 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5
Compétences Arcanes +7, Tromperie +8, Perspicacité +13, Intimidation +8, Perception +9, Religion +7
Sens Perception passive 19
Langues Abyssal, Commun, Elfique, Infernal
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Sorts. Madame Eva est une lanceuse de sorts de niveau 16. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Madame Eva a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *fléau, injonction, détection du Mal et du Bien, protection contre le Mal et le Bien*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, protection contre le poison, arme spirituelle*
Niveau 3 (3 emplacements) : *création de nourriture et d'eau, esprits gardiens, communication avec les morts*
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, liberté de mouvement, gardien de la foi*
Niveau 5 (2 emplacements) : *restauration supérieure, rappel à la vie*
Niveau 6 (1 emplacement) : *orientation, vision suprême, mise à mal*
Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, régénération*
Niveau 8 (1 emplacement) : *tremblement de terre*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Malédiction (recharge après un repos long). Madame Eva cible une créature qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres d'elle maximum. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être maudite. Tant qu'elle est maudite, la cible est aveuglée et assourdie. La malédiction dure jusqu'à ce qu'un sort de *restauration supérieure, délivrance des malédictions,* ou tout magie similaire lui soit lancée. Lorsque la malédiction prend fin, Madame Eva subit 5d6 dégâts psychiques.

Mauvais œil (Recharge après un repos long ou court). Madame Eva cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 3 mètres d'elle maximum et lance l'un des sorts suivants sur la cible (sauvegarde DD 17), sans qu'elle n'ait besoin des composantes somatiques et matérielles : *amitié avec les animaux, charme personne,* ou *immobilisation de personne.* Si la cible réussit son jet de sauvegarde initial, Madame Eva est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour. Une fois qu'une cible a réussi un jet de sauvegarde contre cet effet, elle est immunisée au Mauvais œil de tous les Vistani pendant 24 heures.



Marlos Urnrayle

Créature monstrueuse (méduse) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Compétences Arcanes +4, Tromperie +6, Perception +4
Résistances aux dégâts acide
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception des vibrations à 18 m, Perception passive 14
Langues Commun, Terreux
Facteur de puissance 8 (3 900 XP), ou 12 (8 400 XP) avec actions de repaire

Défaite terreuse. Lorsque Marlos tombe à 0 point de vie, son corps se change en une mare de boue. Tout ce qu'il porte et transporte reste derrière lui.

Passage dans la terre. Marlos peut se déplacer sur des terrains difficiles fait de terre et de roche comme s'ils étaient normaux. Il peut se déplacer à travers la terre solide et la roche comme s'il traversait un terrain difficile. S'il y termine son tour, il est expulsé sur l'espace le plus proche de celui qu'il a précédemment occupé.

Résistance légendaire (2/jour). Si Marlos échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Regard pétrifiant. Lorsqu'une créature débute son tour dans un rayon de 9 mètres autour de Marlos et qu'ils peuvent se voir l'un et l'autre, Marlos peut, s'il n'est pas incapable d'agir, forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec au jet de sauvegarde de 5 points ou plus, la créature est pétrifiée instantanément. Sinon, une créature qui échoue son jet de sauvegarde commence à se transformer en pierre et est entravée. La créature entravée doit répéter ce jet de sauvegarde à la fin de son tour suivant ; elle est pétrifiée en cas d'échec, ou l'effet prend fin en cas de réussite. La créature est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration supérieure* ou par une magie similaire.

Une créature qui n'est pas surprise peut éviter le regard de Marlos pour se soustraire au jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne peut pas voir Marlos jusqu'au début de son prochain tour, elle pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde Marlos entretemps, elle doit effectuer immédiatement le jet de sauvegarde.

Si Marlos voit son propre reflet sur une surface polie, à moins de 9 mètres dans des conditions de lumière vive, il est, à cause d'une malédiction, affecté par son propre regard.

Actions

Attaques multiples. Marlos effectue trois attaques : une de chevelure venimeuse et deux de croc de fer.

Chevelure venimeuse. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts de poison.

Croc de fer (pic de guerre). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de tonnerre.

Repaire de Marlos (Node de la Terre)

Tant qu'il se trouve dans cette node, Marlos gagne une utilisation supplémentaire de son trait **Résistance Légendaire**.

Actions de repaire

Si Marlos se trouve dans la Node de la Terre et que Ogrémoch n'y est pas, Marlos peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), Marlos utilise une action de repaire pour lancer *tremblement de terre* sans avoir besoin des composantes. Aussi longtemps qu'il se concentre sur le *tremblement de terre*, l'ordre d'initiative de 20 est considéré comme le début du tour de Marlos pour le sort. Il ne peut pas utiliser d'autres actions de repaire tant qu'il se concentre sur *tremblement de terre*.

Pour sa seconde action de repaire, Marlos absorbe le pouvoir de la Node de la Terre pour se soigner. En faisant cela, il récupère 30 (6d8 + 3) points de vie.







Neronvain

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 17
Points de vie 117 (18d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Perception +5
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Draconique, Elfique, Infernal
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Majesté draconique. Neronvain ajoute son bonus de Charisme à sa CA (bonus déjà inclus).

Héritage des fées. La magie ne peut pas endormir Neronvain.

Actions

Attaques multiples. Neronvain effectue deux attaques d'épée courte ou de Trait Occulte.

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts de poison.

Trait occulte. *Attaque à distance avec un sort :* +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d10) dégâts de force + 9 (2d8) dégâts de poison.

Nuage empoisonné (2/jour). Un gaz empoisonné se répand dans une zone sphérique de 6 mètres de rayon centrée sur un point que Neronvain peut voir et situé à 15 mètres de lui maximum. Le gaz contourne les angles de mur et reste en place jusqu'au début du prochain tour de Neronvain. Chaque créature qui débute son tour à l'intérieur du gaz doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Pidlwick II

Créature artificielle de taille P, neutre mauvais [CoS]

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 10 (3d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Représentation +2
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Perception passive 11
Langues comprend le Commun mais ne peut pas le parler, le lire, ou l'écrire
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Embuscade. Au cours du premier round de combat, Pidlwick II a l'avantage à son jet d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour.

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Fléchette. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Rahadin

Humanoïde (elfe des bois) de taille M, loyal mauvais [CoS]

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté)
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +7
Compétences Tromperie +8, Perspicacité +7, Intimidation +12, Perception +11, Discrétion +14
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 21
Langues Commun, Elfique
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Chœur macabre. Toute créature se trouvant à 3 mètres ou moins de Rahadin et qui n'est pas protégée par un sort de esprit impénétrable peut entendre dans sa tête les cris des centaines de personnes que Rahadin a abattues. En utilisant une action bonus, Rahadin peut forcer toutes les créatures qui peuvent entendre les cris à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. Chaque créature subit 16 (3d10) dégâts psychiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Héritage des fées. Rahadin a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Rahadin est l'Intelligence. Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin d'aucune composante :

3/jour : *foulée brumeuse, monture fantôme*
1/jour : *arme magique, non-détection*

Camouflage de la Nature. Rahadin peut tenter de se cacher dans une zone légèrement obscurcie, comme en présence de branchages, de forte pluie, de neige qui tombe, de brume ou autre phénomène naturel.

Actions

Attaques multiples. Rahadin effectue trois attaques de cimeterre, ou deux de fléchette empoisonnée.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d6 + 6) dégâts tranchants.

Fléchette empoisonnée. *Attaque à distance avec une arme* : +10 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d4 + 6) dégâts perforants + 5 (2d4) dégâts de poison.

Rezmir

Humanoïde (demidragon noir) de taille M, neutre mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 13 (15 avec le *Masque du Dragon Noir*)
Points de vie 90 (12d8 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4
Compétences Arcanes +5, Discrétion +9
Immunités aux dégâts acide
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal, Géant, Néthérisse
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Equipement spécial. Rezmir possède le Masque du Dragon Noir, Hazirawn, et un insigne des griffes (voir annexe 3).

Amphibien. Rezmir peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Avantage des ténèbres. Une fois par tour, Rezmir peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaire lorsqu'elle touche avec une attaque d'arme, à condition que Rezmir ait l'avantage à son jet d'attaque.

Majesté draconique. Tant qu'elle ne porte pas d'armure et qu'elle équipe le Masque du Dragon Noir, Rezmir ajoute son bonus de Charisme à sa CA (bonus déjà inclus).

Immolation. Lorsque Rezmir tombe à 0 point de vie, son corps se désintègre en un monticule de cendres.

Résistance légendaire (1/jour). Si Rezmir échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Epée à deux mains (Hazirawn). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle ne peut pas récupérer de points de vie pendant 1 minute. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Acide caustique. *Attaque à distance avec un sort :* +8 au toucher, portée 27 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d8) dégâts d'acide.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Rezmir crache un jet d'acide dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 22 (5d8) dégâts d'acide en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Si elle porte le Masque du Dragon Noir, Rezmir peut effectuer 2 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Rezmir récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Rezmir effectue une attaque de corps à corps.

Camouflage. Rezmir effectue l'action Se Cacher.

Sphère de ténèbres (coûte 2 actions). Des ténèbres magiques se répandent dans un rayon de 4,50 mètres autour d'un point que Rezmir peut voir et situé à 18 mètres de lui maximum. Les ténèbres contournent les angles de mur. Les ténèbres restent en place tant que Rezmir maintient sa concentration, jusqu'à 1 minute. Une créature qui possède la vision dans le noir ne peut pas voir au travers de ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les éclairer. Si une portion de la zone chevauche une zone de lumière magique créée par un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort qui produit la lumière est dissipé.



Rictavio

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon [CoS]

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 77 (14d8 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +7
Compétences Arcanes +9, Perspicacité +7, Médecine +7, Perception +7, Religion +6, Escamotage +4
Sens Perception passive 17
Langues Abyssal, Commun, Elfique, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Equipement spécial. En plus de sa canne-épée, Rictavio porte un *couvre-chef de déguisement* et un *anneau de barrière mentale,* et possède un *parchemin de rappel à la vie*.

Sorts. Rictavio est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Rictavio a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, réparation, guide, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *soins, sanctuaire, détection du Mal et du Bien, protection contre le Mal et le Bien*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, protection contre le poison, augure*
Niveau 3 (3 emplacements) : *cercle magique, délivrance des malédictions, communication avec les morts*
Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort*
Niveau 5 (1 emplacements) : *dissipation du mal et du bien*

Tueur de morts-vivants. Lorsque Rictavio touche un mort-vivant avec une attaque d'arme, le mort-vivant subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires du type de l'arme.

Actions

Attaques multiples. Rictavio effectue deux attaques de canne-épée.

Canne-épée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants (canne en bois) ou dégâts perforants (lame en argent).





Severin

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais [tRoT]

Classe d'armure 16
Points de vie 150 (20d8 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Religion +7
Immunités aux dégâts* feu
Résistances aux dégâts* acide, froid, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions* charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m*, Perception passive 11
Langues Commun, Draconique, Infernal
Facteur de puissance 11 (7 200 XP)
*Severin possède ces statistiques tant qu'il est équipé du *Masque de la Reine Dragon*.

Equipement spécial. Severin possède le *Masque de la Reine Dragon*.

Majesté draconique. Severin ajoute son bonus de Charisme à sa CA (bonus déjà inclus).

Immolation d'ennemi. Si Severin inflige des dégâts de feu à une créature pendant qu'il est équipé du *Masque de la Reine Dragon*, la cible prend feu. Au début de chacun de ses tours, une cible embrasée subit 5 (1d10) dégâts de feu. Une créature à portée des flammes peut utiliser une action pour les éteindre.

Résistance légendaire (5/jour). Tant qu'il est équipé du *Masque de la Reine Dragon,* si Severin échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Contact brûlant. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d8) dégâts de feu.

Orbe de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +5 au toucher, portée 27 m, une cible. *Dégâts* : 40 (9d8) dégâts de feu.

Explosion ardente. Severin choisit un point qu'il peut voir et situé à 27 mètres de lui maximum. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 18 (4d8) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

S'il porte le *Masque de la Reine Dragon*, Severin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Severin récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Severin effectue une attaque.

Téléportation féerique (coûte 2 actions). Severin, ainsi que tout objet qu'il porte ou transporte, se téléporte sur un espace inoccupé qu'il peut voir situé à 18 mètres de lui maximum. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre autour de Severin avant qu'il ne se téléporte subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Chaînes Infernales (coûte 3 actions). Severin cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 9 mètres de lui maximum.La cible est enveloppée par des chaînes de feu magique et entravée. La cible entravée subit 21 (6d6) dégâts de feu au début de chacun de ses tours. A la fin de ses tours, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.







Talis la Blanche

Humanoïde (haut-elfe) de taille M, loyal mauvais [HotDQ]

Classe d'armure 18 (armure d'écailles +1, bouclier)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +6, Cha +6
Compétences Tromperie +6, Perspicacité +6, Perception +6, Persuasion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues Commun, Draconique, Elfique, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Equipement spécial. Talis possède une *armure d'écailles +1* et une *baguette de l'hiver* (voir annexe 3).

Héritage des fées. Talis a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition charmé, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts. Talis est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Talis a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, résistance, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, mot de guérison, blessure*
Niveau 2 (3 emplacements) *: cécité/surdité, restauration partielle, arme spirituelle (lance)*
Niveau 3 (3 emplacements) *: dissipation de la magie, soins de groupe, communication à distance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *protection contre la mort, liberté de mouvements*
Niveau 5 (1 emplacement) : *nuée d'insectes*

Frappe hivernale. Une fois par tour, lorsque Talis touche avec une attaque de corps à corps, elle peut dépenser une utilisation de ce trait pour infliger 9 (2d8) dégâts de froid supplémentaires.

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Thurl Merosska

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais [PotA]

Classe d'armure 16 (cuirasse)
Points de vie 71 (11d8 + 21)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Dressage +2, Athlétisme +5, Tromperie +4, Persuasion +4
Sens Perception passive 10
Langues Aérien, Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sorts. Thurl est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Thurl a préparé les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, rafale, lumière, message, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) *: repli expéditif, feuille morte, saut*
Niveau 2 (3 emplacements) : *lévitation, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *rapidité*

Actions

Attaques multiples. Thurl effectue deux attaques de corps à corps.

Epée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Thurl augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Repaire de Vanifer (Node du Feu)

Tant qu'elle se trouve dans cette node, Vanifer gagne une utilisation supplémentaire de son trait **Résistance Légendaire**.

Actions de repaire

Si Vanifer se trouve dans la Node du Feu et que Imix n'y est pas, Vanifer peut utiliser des actions de repaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), Vanifer utilise une action de repaire pour lancer un de ses sorts de niveau 3 ou inférieur, sans que cela ne lui coûte de composante matérielle ni d'emplacement de sort. Elle ne peut pas lancer le même sort deux tours de suite, elle peut néanmoins continuer à se concentrer sur un sort qu'elle a lancé en tant qu'action de repaire. Vanifer ne peut plus utiliser d'action de repaire tant qu'elle se concentre sur un sort qu'elle a lancé en tant qu'action de repaire. Son utilisation favorite de cette capacité est pour lancer les sorts *boule de feu* et *lueur hypnotique*.

Si Vanifer lance *foulée brumeuse* en utilisant une action de repaire, elle absorbe en même temps le pouvoir de la Node du Feu. En faisant cela, elle récupère 15 (3d8 + 2) points de vie.

Vanifer

Humanoïde (tieffelin) de taille M, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	19 (+4)

Compétences Arcanes +5, Tromperie +8, Performance +8
Résistances aux dégâts feu
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun, Igné, Infernal
Facteur de puissance 9 (5 000 XP), ou 12 (8 400 XP) avec action de repaire

Funérailles arides. Lorsque Vanifer tombe à 0 point de vie, son corps se consume dans un flash de feu et de fumée. Tout ce qu'elle porte et transporte reste derrière elle.

Résistance légendaire (2/jour). Si Vanifer échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Sorts. Vanifer est une lanceuse de sorts de niveau 10. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher avec des attaques de sort). Vanifer connait les sorts d'ensorceleur suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, main de mage, message, trait de feu, amis, flamme, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes, orbe chromatique, représailles infernales, bouclier*
Niveau 2 (3 emplacements) : *ténèbres, détection des pensées, foulée brumeuse, rayon ardent*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, boule de feu, lueur hypnotique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *mur de feu*
Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde*

Actions

Attaques multiples. Vanifer effectue deux attaques.

Frappétincelle. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d4 + 5) dégâts perforants, + 7 (2d6) dégâts de feu.









Volothamp «Volo» Geddarm

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon [ToA]

Classe d'armure 11
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +2, Sag +2
Compétences Dressage +4, Arcanes +4, Tromperie +5, Histoire +4, Perspicacité +2, Investigation +4, Perception +2, Représentation +7, Persuasion +7, Escamotage +3, Survie +2
Sens Perception passive 12
Langues Commun, Nain, Elfique
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sorts. Volo est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec une attaque de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, réparation, prestidigitation*
Niveau 1 (2 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, déguisement*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Wiggan Piqu'abeille

Humanoïde (halfelin) de taille P, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 36 (8d6 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Compétences Tromperie +3, Perspicacité +4
Langues Commun, Halfelin
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévotion courageuse. Wiggan a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les conditions charmé ou effrayé.

Sorts. Wiggan est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Wiggan a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *guide, lumière, réparation, gourdin magique, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *amitié avec les animaux, soins, mot de guérison, blessure, communication avec les animaux*
Niveau 2 (3 emplacements) : *peau d'écorce, croissance d'épines, arme spirituelle*

Actions

Attaques multiples. Wiggan effectue deux attaques de canne en bois

Canne en bois (gourdin). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +0 au toucher (+4 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 (1d4 – 1) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec *gourdin magique.*

Annexe 1 : Index des Traductions

Nom VF	Nom VO	Source
Abjurateur	Abjurer	VGM
Acolyte	Acolyte	MM
Adepte des arts martiaux	Martial arts adept	VGM
Aerisi Kalinoth	Aerisi Kalinoth	PotA
Alliance des seigneurs, capitaine	Dornal Whitebeard	ALS1
Alliance des seigneurs, garde	Lord's alliance guard	OotA
Apprenti magicien	Apprentice wizard	VGM
Apprenti magicien rouge de Thay	Thayan apprentice	TftYP
Archer	Archer	VGM
Archidruide	Archdruid	VGM
Archimage	Archmage	MM
Assassin	Assassin	MM
Baba Lysaga	Baba Lysaga	CoS
Bandit	Bandit	MM
Bandit, capitaine	Bandit captain	MM
Bandit halfelin	Halfeling bandits	ALS1
Barde	Bard	VGM
Berserk	Berserker	MM
Bretteur	Swashbuckler	VGM
Champion	Champion	VGM
Chevalier	Knight	MM
Chevalier de Thay	Thayan knight	ALS7
Chevalier noir	Blackguard	VGM
Combattant de la chimère	Boar pit fighter	ALS2
Combattant nain	The stone dwarf	ALS2
Culte du dragon, capitaine	Dragonsoul	tRoT
Culte du dragon, clerc de Tiamat	Farvnik the Venomous	tRoT
Culte du dragon, lieutenant	Dragonwing	tRoT
Culte du dragon, sergent	Dragonfang	tRoT
Culte du dragon, soldat	Dragonclaw	HotDQ
Culte du dragon, soldat de Tiamat	Captain Othelstan	HotDQ
Cultiste	Cultist	MM
Cultiste, chef de cabale	Zor Drejkov	ALS2
Cultiste, exécutant du culte	Cult assassin	ALS2
Devin	Diviner	VGM
Disciple de l'air, cultiste	Howling hatred initiate	PotA
Disciple de l'air, élu	Elemental anchor	ALS2
Disciple de l'air, ensorceleur	Howling hatred priest	PotA
Disciple de l'air, grenadier	Balloon grenadier	ALS2
Disciple de l'air, mage-soldat	Feathergale knight	PotA
Disciple de l'air, moine	Hurricane	PotA
Disciple de la terre, chevaucheur de bulette	Burrowshark	PotA
Disciple de la terre, ensorceleur	Black earth priest	PotA
Disciple de la terre, garde	Black earth guard	PotA
Disciple de la terre, mage de bataille	Stonemelder	PotA
Disciple de l'eau, cavalier	Dark tide knight	PotA
Disciple de l'eau, ensorceleur	Crushing wave priest	PotA
Disciple de l'eau, ensorceleur évolué	Shoalar Quanderil	PotA
Disciple de l'eau, imposteur	Crushing wave deceiver	ALS2
Disciple de l'eau, métamorphe	Fathomer	PotA
Disciple de l'eau, soldat	Crushing wave reaver	PotA
Disciple du feu, crapule	Izek Strazni	CoS
Disciple du feu, cultiste	Doril cire, fire cultist	ALS2
Disciple du feu, ensorceleur	Flamewrath	PotA
Disciple du feu, ensorceleur, disciple	Eternal flame priest	PotA
Disciple du feu, garde	Eternal flame guardian	PotA
Disciple du feu, soldat	Razerblast initiate	ALS2
Disciple du feu, soldat d'élite	Disciple du feu, soldat d'élite	PotA
Drannin Tranch'heaume	Drannin Splithelm	PotA
Druide	Druid	MM
Druide de feu	Elizar Dryflagon	PotA
Eclaireur	Scout	MM
Enchanteur	Enchanter	VGM
Enchanteur, disciple	The visitor	ALS4
Enclave d'émeraude, druide	Seranolla the Whisperer	ALS1
Enclave d'émeraude, éclaireur	Emerald enclave scout	OotA
Ensorceleur, génasi de l'eau	Shoalar Quanderil	PotA
Ensorceleur, génasi de la terre	Miraj Vizann	PotA
Ensorceleur, génasi du feu	Bastian Thermandar	PotA
Ensorceleur de magie sauvage	Jeralla, sorcerer	ALS1
Ensorceleur des tempêtes	Skyweaver	PotA
Escroc	Windharrow	PotA
Espion	Spy	MM
Evocateur	Evoker	VGM
Evocateur, disciple	Azbara Jos	HotDQ
Ezmerelda d'Avenir	Ezmerelda d'Avenir	CoS
Fanatique	Cult fanatic	MM
Foule de villageois	Mob of villagers	ALS4
Frulam Mondath	Frulam Mondath	HotDQ
Gar Brise-quille	Gar Shatterkeel	PotA
Garde	Guard	MM
Garde, capitaine	Sildar Hallwinter	LMoP
Garde monté	Blood rider	ALS5
Garde monté, capitaine	Blood rider captain	ALS5
Gladiateur	Gladiator	MM
Grisha	Grisha	OotA
Guerrier	Selfaril Uoumdolphin	ALS2
Guerrier de Thay	Thayan warrior	TftYP
Guerrier tribal	Tribal warrior	MM
Hérétique	Three Crones	ALS1
Illusionniste	Illusionist	VGM
Illusionniste supérieur	Rath modar	tRoT
Initié aux arts martiaux	Sacred stone monk	PotA
Invocateur	Conjurer	VGM
Journaliste	Delwyn Ilar	ALS1
Langdedrosa Colère-bleue	Langdedrosa Cyanwrath	HotDQ
Madame Eva	Madame Eva	CoS
Mage	Mage	MM
Mage de bataille	Dralmorrer Borngray	HotDQ
Mage maléfique	Evil mage	LMoP
Magicien drow	Nezznar the black spider	LMoP
Magicien rouge	Red wizard	ALS1
Magicien rouge zulkir	Red wizard zulkir	ALS7
Maître des voleurs	Master Thief	VGM
Malfrat	Thug	MM
Marlos Urnrayle	Marlos Urnrayle	PotA
Ménestrels, guetteur, barde	Olisara Lightsong	ALS1
Ménestrels, Lanterne, Artus Cimber	Artus Cimber	ToA
Moine aveugle	Hellenrae	PotA
Mystificateur profane	Jamna Gleamsilver	HotDQ
Nécromancien	Necromancer	VGM
Nécromancien, initié	Oreioth	PotA
Neronvain	Neronvain	tRoT
Noble	Noble	MM
Ordre du gantelet, paladin	Zern Xerkstil	ALS1
Pidlwick II	Pidlwick II	CoS
Prêtre	Priest	MM
Prêtre de guerre	War priest	VGM
Prêtre du kraken	Kraken priest	VGM
Rahadin	Rahadin	CoS
Rezmir	Rezmir	HotDQ
Rictavio	Rictavio	CoS
Roturier	Commoner	MM
Roublard	Chaab	ALS1
Ruffian	Ruffian	LMoP
Seigneur de la guerre	Warlord	VGM
Severin	Severin	tRoT
Shaman uthgardt	Uthgardt Shaman	SKT
Sorcier	Little wing	ALS2
Sorcier de l'Archifée	Warlock of the Archfey	VGM
Sorcier du Fiélon	Warlock of the Fiend	VGM
Sorcier du Grand ancien	Warlock of the Great Old One	VGM
Sorcière de Barovie	Barovian witch	CoS
Talis la blanche	Talis the White	HotDQ
Thurl Merosska	Thurl Merosska	PotA
Transmutateur	Transmuter	VGM
Vanifer	Vanifer	PotA
Vétéran	Veteran	MM
Volothamp «Volo» Geddarm	Volothamp «Volo» Geddarm	ToA
Wiggan Piqu'abeille	Wiggan Nettlebee	PotA

Annexe 2 : Objets magiques des PNJ

Baguette de l'hiver [HotDQ]

Baguette, rare

Cette baguette ressemble visuellement et au toucher à une stalactite. Vous devez être lié à la baguette pour pouvoir l'utiliser. La baguette possède 7 charges, qui sont dépensées pour lancer les sorts de la baguette. Avec la baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants de la baguette, même si vous êtes incapable de lancer des sorts : *rayon de givre* (0 charge, ou 1 charge lancé au niveau 5 ; +5 au toucher avec une attaque de sort à distance), *giboulée* (3 charges ; jet de sauvegarde DD 15), ou *tempête de grêle* (4 charges ; jet de sauvegarde DD 15). Aucune composante requise.

La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour au lever du soleil. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 20, la baguette fond, et est détruite pour toujours.

Hazirawn [HotDQ]

Arme (épée à deux mains), légendaire, nécessite un lien

Epée à deux mains intelligente (neutre mauvaise), *Hazirawn* est capable de parler le Commun et le Néthérisse. Même si vous n'êtes pas lié à l'épée, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme. Si vous n'êtes pas lié à Hazirawn, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires lorsque vous touchez avec cette arme.

Augmentation de potentiel. Tant que vous êtes lié à cette arme, son bonus aux jets d'attaque et de dégâts augmente à +2, et lorsqu'un coup touche, elle inflige 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires (au lieu de 1d6).

Sorts. *Hazirawn* possède 4 charges pour lancer des sorts. Aussi longtemps que vous êtes lié à l'épée et que vous l'avez en main, vous pouvez lancer *détection de la magie* (1 charge), *détection du mal et du bien* (1 charge), ou *détection des pensées* (2 charges). Chaque nuit à minuit, *Hazirawn* récupère 1d4 charges dépensées.

Blessure. Tant que vous êtes lié à cette arme, toute créature que vous touchez au cours d'une attaque avec *Hazirawn* ne peut plus récupérer de points de vie pendant 1 minute. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de chacun de ses tours, mettant prématurément un terme à cet effet.

Insigne des griff es [HotDQ]

Objet merveilleux, non commun

Les gemmes de cet insigne du Culte du Dragon s'illuminent d'un éclat violet lorsque vous débutez un combat, augmentant la puissance de vos attaques à mains nues ou de vos armes naturelles.

Tant que vous êtes équipé de cet insigne, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec une attaque à mains nues ou une arme naturelle. De telles attaques sont considérées comme magiques.

Masque de la Reine dragon [tRoT]

Objet merveilleux, unique, nécessite un lien

Individuellement, les cinq masques de dragon ressemblent au dragon dont ils portent le nom. Lorsque deux masques de dragon, ou plus, sont assemblés, ils fusionnent et se transforment par magie en *Masque de la Reine Dragon*. Chaque masque rétrécit pour devenir la tête d'un dragon chromatique semblant rugir sa dévotion à Tiamat, les masques arrangés entre eux forment une couronne sur la tête de leur porteur. Au dessous des cinq masques, un nouveau masque apparaît, donnant à son porteur un visage draconique qui recouvre sa face, sa nuque et ses épaules.

Tant que vous êtes lié au masque et que vous le portez, vous pouvez avoir n'importe quelle propriété de n'importe quel masque. De plus, vous gagnez la capacité Absorption des dégâts des cinq masques de dragon, et vous obtenez cinq utilisations de la propriété Résistance Légendaire.

Le bloc de statistique de Severin prend en compte les propriétés du *Masque du dragon rouge*. Vous pouvez trouver les statistiques de chacun des cinq masques sur le supplément online disponible sur DungeonsandDragons.com.

Masque du dragon noir [HotDQ]

Objet merveilleux, légendaire, nécessite un lien

Ce masque cornu en ébène rutilant possède des cornes et une face en forme de crâne. Le masque s'adapte à la forme du visage d'un porteur auquel il est lié. Tant que vous êtes équipé du masque et que vous y êtes lié, vous avez accès aux propriétés suivantes.

Absorption des dégâts. Vous avez la résistance aux dégâts d'acide. Si vous aviez déjà une résistance aux dégâts d'acide de la part d'une autre source, vous obtenez à la place l'immunité aux dégâts d'acide. Si vous aviez déjà l'immunité aux dégâts d'acide de la part d'une autre source, vous récupérez un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts d'acide que vous devriez subir.

Majesté draconique. Tant que vous ne portez pas d'armure, vous pouvez ajouter votre bonus de Charisme à votre Classe d'Armure.

Souffle draconique. Si vous avez une arme de souffle qui possède une « Recharge après un repos … », elle gagne « Recharge 6 ».

Vue de dragon. Vous obtenez la vision dans le noir à 18 mètres, ou une portée de 18 mètres supplémentaires à votre vision dans le noir si vous la possédiez déjà. Une fois par jour, vous pouvez obtenir la vision aveugle à 9 mètres pendant 5 minutes.

Langue de dragon. Vous pouvez parler et comprendre le Draconique. Vous avez également l'avantage à vos jets de Charisme effectués vis-à-vis des dragons noirs.

Résistance légendaire (1/jour). Si vous échouez un jet de sauvegarde, vous pouvez décider que ce jet est quand même une réussite.

Respiration aquatique. Vous pouvez respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Preparez vous, une grande aventure vous attend

Découvrez l'ensemble des aides de jeu Bulle de beurre pour la gamme D&D5e.





Et quand vous serez prêts pour encore plus d'aventures, étoffez votre collection en achetant les ouvrages officiels en VF et VO de la gamme D&D5.